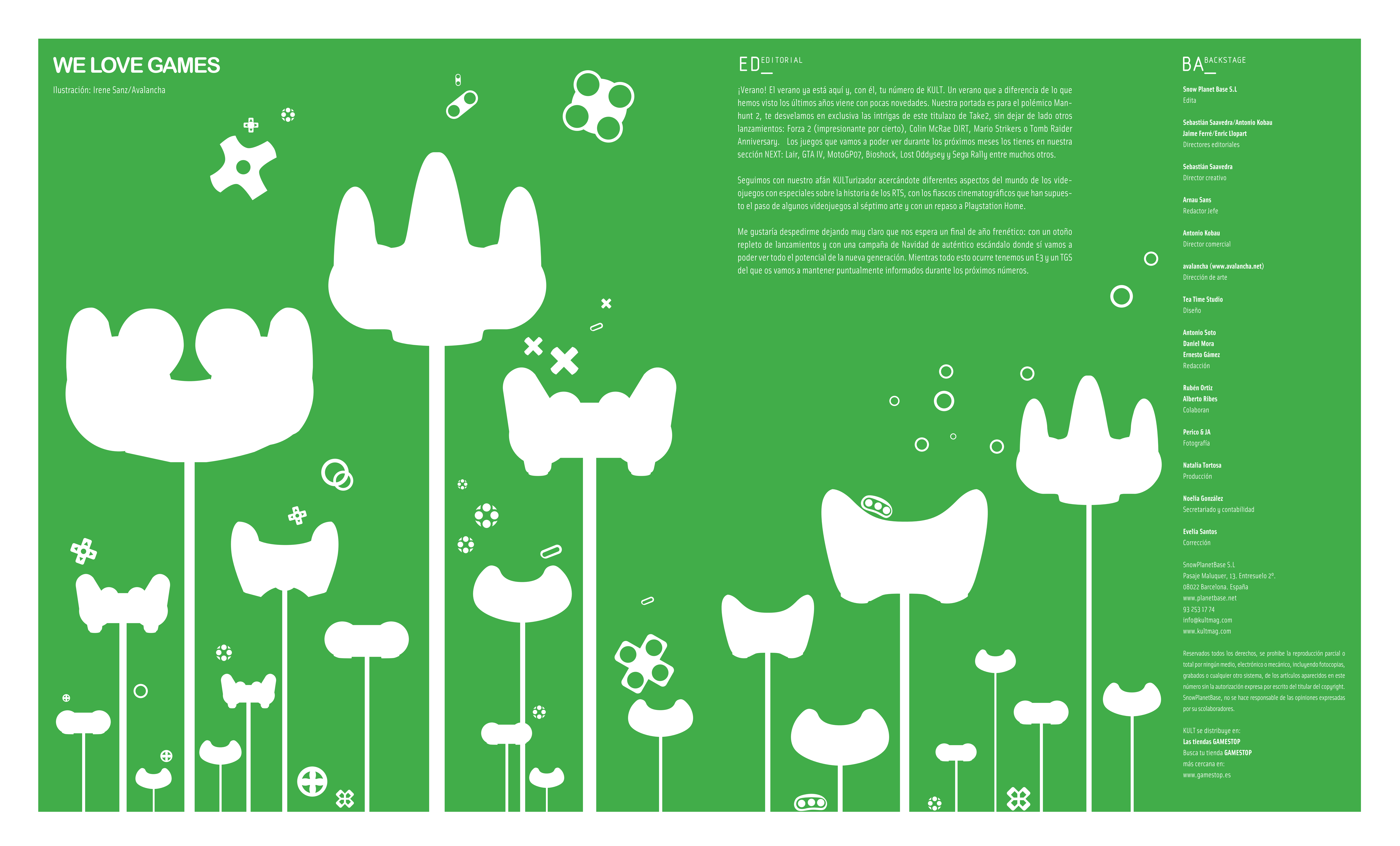


CULTURA DE VIDEOJUEGOS Número_05

MANHUNT

REVISTA DE VIDEOJUEGOS // DISTRIBUCIÓN GRATUITA



WE LOVE GAMES

Ilustración: Irene Sanz/Avalancha

ED_ EDITORIAL

¡Verano! El verano ya está aquí y, con él, tu número de KULT. Un verano que a diferencia de lo que hemos visto los últimos años viene con pocas novedades. Nuestra portada es para el polémico Manhunt 2, te desvelamos en exclusiva las intrigas de este titulazo de Take2, sin dejar de lado otros lanzamientos: Forza 2 (impresionante por cierto), Colin McRae DIRT, Mario Strikers o Tomb Raider Anniversary. Los juegos que vamos a poder ver durante los próximos meses los tienes en nuestra sección NEXT: Lair, GTA IV, MotoGP07, Bioshock, Lost Oddysey y Sega Rally entre muchos otros.

Seguimos con nuestro afán KULTurizador acercándote diferentes aspectos del mundo de los videojuegos con especiales sobre la historia de los RTS, con los fiascos cinematográficos que han supuesto el paso de algunos videojuegos al séptimo arte y con un repaso a Playstation Home.

Me gustaría despedirme dejando muy claro que nos espera un final de año frenético: con un otoño repleto de lanzamientos y con una campaña de Navidad de auténtico escándalo donde sí vamos a poder ver todo el potencial de la nueva generación. Mientras todo esto ocurre tenemos un E3 y un TGS del que os vamos a mantener puntualmente informados durante los próximos números.

BA_ BACKSTAGE

Snow Planet Base S.L
Edita

Sebastián Saavedra/Antonio Kobau
Jaime Ferré/Enric Llopart
Directores editoriales

Sebastián Saavedra
Director creativo

Arnau Sans
Redactor Jefe

Antonio Kobau
Director comercial

avalancha (www.avalancha.net)
Dirección de arte

Tea Time Studio
Diseño

Antonio Soto
Daniel Mora
Ernesto Gámez
Redacción

Rubén Ortiz
Alberto Ribes
Colaboran

Perico & JA
Fotografía

Natalia Tortosa
Producción

Noelia González
Secretariado y contabilidad

Evelia Santos
Corrección

SnowPlanetBase S.L
Pasaje Maluquer, 13. Entresuelo 2º.
08022 Barcelona. España
www.planetbase.net
93 253 17 74
info@kultmag.com
www.kultmag.com

KULT se distribuye en:
Las tiendas GAMESTOP
Busca tu tienda **GAMESTOP**
más cercana en:
www.gamestop.es

*TUNEA TU PLAYSTATION 3

Joytech pone a disposición de los propietarios de Playstation 3 un arsenal de periféricos que permiten mejorar las prestaciones de la nueva consola de Sony. Las estrellas de la gama de Joytech son: el Fusion Charging Station que permite aparcar y cargar el SixAxis, el Fusion Cooling Fan que mejora la ventilación de la consola ostensiblemente, el HDMI Trilink Switcher que te permite tener varios dispositivos conectados a una sola entrada DMI del televisor y por supuesto el cable DMI XT1080 para poder jugar con la mayor calidad a 1080p. Un pack imperdible que por algo más de 100 euros potenciará tu Playstation 3 hasta el límite.

Puedes encontrar otros cables y accesorios en http://www.joytech.net

FOTO: PERICO&JA. PRODUCCIÓN: SNOWPLANETBASE

*GUITAR HERO II

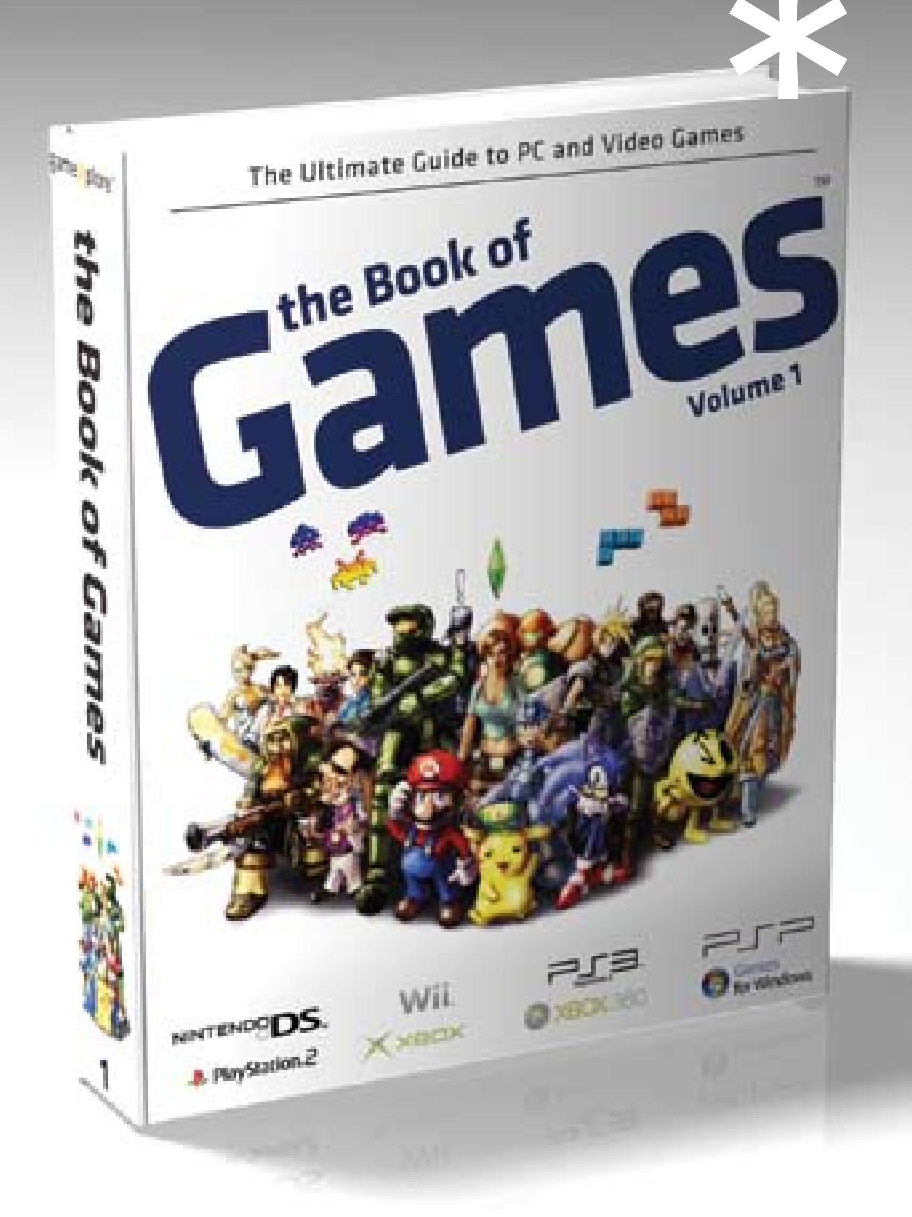
¡¿Quién dijo que el rock estaba muerto!? El rock está más vivo que nunca. Toda una generación de chavales, que sólo conocían a Iron Maiden de verlos en mugrientas camisetas de viejos roqueros, se saben ahora sus grandes temas, y los de Ozzy Osbourne, y los de Deep Purple… gracias a Guitar Hero II.

La versión para Xbox 360 del cañero juego de Red Octane se mantiene completamente fiel a los dos anteriores Guitar Hero de Playstation 2, aunque hay tres novedades interesantes: por un lado está la alta definición, que mejora sustancialmente la imagen de los melenudos del escenario; por otro lado el soporte para Xbox Live, que permite descargar nuevas canciones; y por último las escasas (10) aunque suculentas nuevas canciones exclusivas de esta versión, entre las que se incluyen Billion Dollar Babies, de Alice Cooper, Hush, de Deep Purple, o Dead!, de My Chemical Romance.



FOTO: PERICOBIA. PRODUCCIÓN: SNOWPLANETBASE

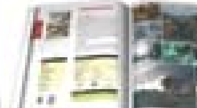


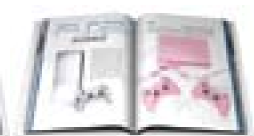


*EL LIBRO GORDO DEL VIDEOJUEGO

The Book of Games es la enciclopedia de lo acontecido y aparecido en el bullicioso y excitante mundo del videojuego durante el año pasado. Brillantemente editado, con una magnífica impresión, sus autores repasan de manera objetiva, amena e informativa los principales títulos aparecidos durante la temporada pasada. Con buenas introducciones y una completa ficha técnica, el libro se completa con artículos para conocer el hardware que incorporán algunas máquinas. Incluyendo la ficha técnica de todas las consolas que podemos encontrar actualmente en el mercado y un glosario de los terminos que nos podemos encontrar en el mundo de los videojuegos, información bastante útil para los "no iniciados" en estas artes. Al parecer los autores están preparando el segundo volumen con lo cual esto pretende convertirse en un clásico de referencia anual. En definitiva un libro de cabecera para todo gamer , bueno por el contenido y bueno por su cuidada presentación. En España no lo hemos localizado así que si que tendrás que recurrir al dios amazon para hacerte con el.
Autor: Bendik Stang. Editorial: Gemexplore N.A. Inc/ IPG. ISBN: 829973780X. Página: 448 / Tapa: Dura. Año de publicación: 2006. Edición: 1ª

Página oficial: www.bookofgames.com

D. Avalancha

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

MÁS TRAGEDIA GRIEGA





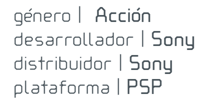
Kratos, el héroe Espartano de Sony, no ha necesitado de mucho tiempo para convertirse en uno de los personajes más queridos y aclamados del mundo de las consolas. Con solo un videojuego a sus espaldas, el blanquecino general Griego consiguió hacer que la secuela del primer God of War fuese uno de los juegos más importantes y esperados de los últimos tiempos.

Y es que, debemos de reconocer que este personaje está repleto de carisma. Su facha de tío duro, su falta total de afecto y su cara de malole han ascendido directamente a lo más alto del ranking de personajes mediáticos del mundo del videojuego. Cuál Beckham vendiendo camisetas, Kratos vende juegos y los vende como churros, mientras la crítica se deshace en elogios.

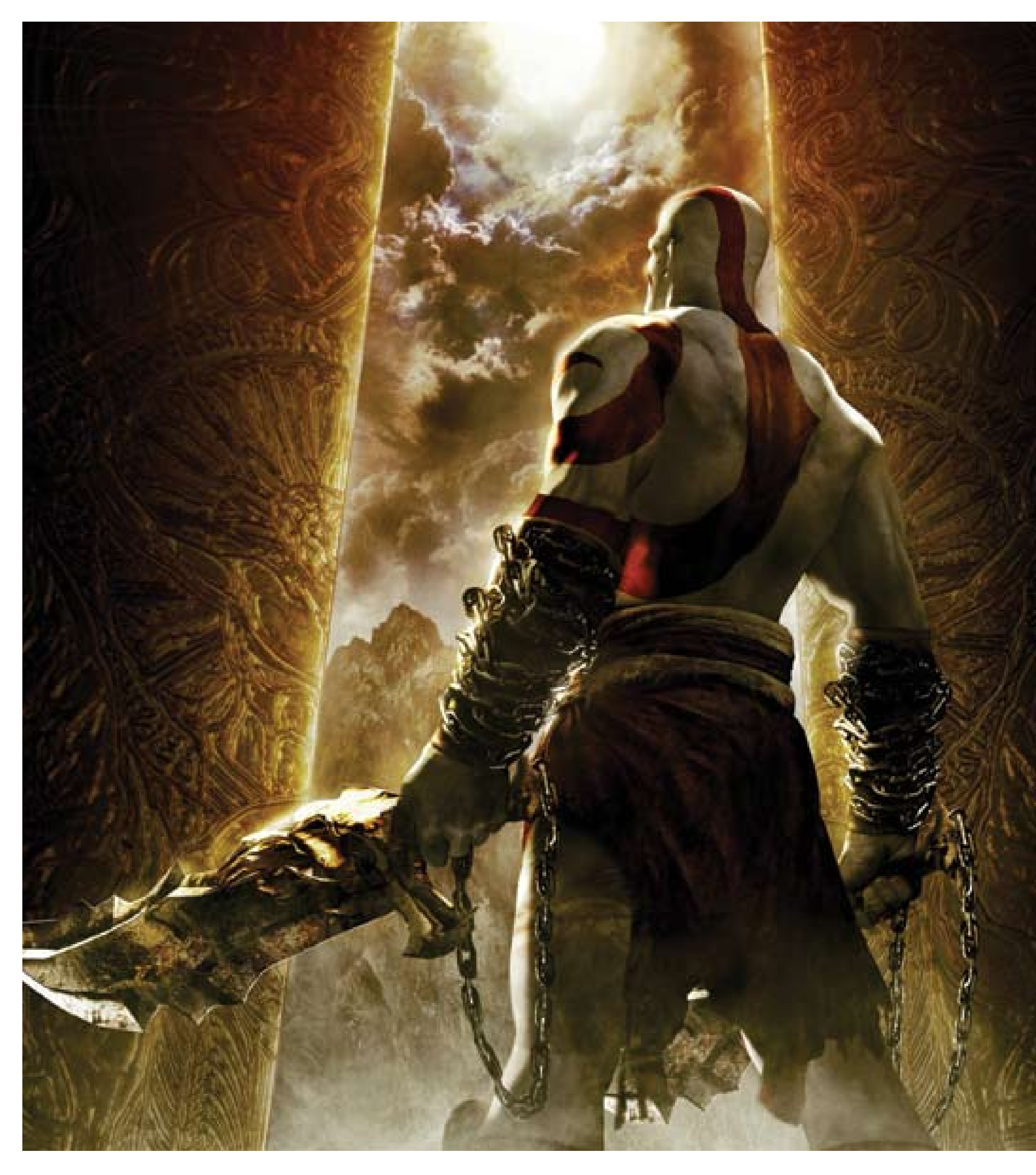
Pasada ya la resaca generada por la segunda entrega del videojuego, es hora de pensar en su siguiente aventura, que verá la luz en la portátil de Sony. A modo de precuela, parece que God of War: Chains of Olympus nos pondrá en la piel de Kratos antes de los hechos narrados en la primera entrega de la saga. Todavía tendremos que esperar un poco para ver qué tal pinta, no obstante, por algunas imágenes del juego, parece que el paso a PSP no le va a sentar nada mal.

El Grandilocuente Antonio Soto





género | Acción
desarrollador | Sony
distribuidor | Sony
plataforma | PSP









GTA IV
EMPIEZA UNA NUEVA VIDA EN LIBERTY CITY





género | Acción
desarrollador | Rockstar
distribuidor | Take 2
plataforma | Playstation 3, Xbox 360
web | www.rockstargames.com/IV

Todos los aficionados a la violencia, a la polémica y al libre albedrío sin demasiadas consecuencias legales, tienen ya su mirada fija en el próximo lanzamiento de Rockstar: Grand Theft Auto IV.

La saga abandona la ciudad de San Andreas, en la costa oeste de Estados Unidos, y se traslada al lado opuesto del país: Liberty City, copia virtual de Nueva York. Pobre Nueva York… por si no había tenido suficiente con terroristas, Godzilla, y extraterrestres de todos los colores, ahora llega GTA.

Liberty City tendrá los mismos barrios que Nueva York, aunque con distintos nombres: Brooklin se cambia el nombre a Broker; Nueva Jersey a Alderney; y el Bronx a Bohan. Por el momento se sabe que Staten Island, uno de los barrios más periféricos de Nueva York, no estará presente en el juego, pero se rumorea que será un territorio descargable para Xbox 360, pues ya se anunció en el pasado E3 que esta versión contaría con contenidos exclusivos accesibles mediante Xbox Live. A diferencia del anterior San Andreas, GTA IV no tendrá zonas de campo y colinas en el exterior de la ciudad, lo cual disminuye el área de juego disponible, pero según los desarrolladores, la ciudad será mucho mayor que en GTA III.

El planteamiento visual del juego sigue siendo el mismo, punto de vista en 3ª persona y escenarios completamente abiertos. El nivel gráfico, a juzgar por lo que hemos podido ver hasta ahora, es excelente: personajes con animaciones ultra-realistas, buenos modelados 3D, edificios totalmente fieles a sus originales de Nueva York, coches infinitamente superiores a los de otras entregas de la saga (lo cual no es nada difícil), efectos de luz dinámicos y transición día/noche realista… Una delicia para la vista.

El protagonista de esta nueva edición de GTA responde al nombre de Niko. Se trata de un inmigrante del este de Europa, que llega a Estados Unidos en busca de una nueva vida, un lugar donde empezar de cero. La verdad es que Niko tiene cara de buena persona, y parece que tiene nobles intenciones, pero conociendo la saga dudo que tardemos mucho en verlo al otro lado de la ley. MUY al otro lado de la ley.

Autor: Arnau Sans









NINJA GAIDEN SIGMA

RYE HAYABUSA SE INFILTRA EN TU PS3

El mundo del videojuego vuelve a sorprendernos. Todos recordamos el famoso Ninja Gaiden que se gano nuestra atención, bien merecida, en Xbox hace ya unos años. Todos esperábamos que su secuela llegara algún día y, por fin, lo ha hecho. Aunque exclusivamente para PS3 .

Yo fui uno de los que consiguió acabar este magnífico juego y no miento si digo que se ha mejorado. Los escenarios y la historia son prácticamente los mismos así que, como es evidente, se han centrado en potenciar su calidad gráfica. Texturas de altísima resolución tanto en los personajes como en la vegetación; sombras complejas y una resolución de 1080p a 60fps son el resultado.

Como ya hemos dicho todo es prácticamente igual: Su dificultad progresiva, su genial historia, su fluidez con el entorno y sus espectaculares luchas. Las novedades: un nuevo nivel de dificultad para los más virtuosos con el mando, el Master Ninja; un nuevo personaje: Rachel, la imponente cazadora de demonios que va armada con una gigantesca hacha con un estilo de lucha más bestia. Un nuevo modo de juego: el modo Misión. Y la posibilidad de que Ryu use las dos espadas gemelas: Garra de dragón y Colmillo de tigre.

Los que dispongáis de una PS3 podréis descargaros la demo del servicio Playstation Store. Podréis probar cuatro misiones, las cuatro primeras, para que podáis daros espadazos con los enemigos y para que podáis disfrutar con la presentación del juego.

Daniel Mora

género | Acción
desarrollador | Team Ninja
distribuidor | Eidos
plataforma | Playstation 3



BIOSHOCK

TERROR EN LAS PROFUNDIDADES DEL OCÉANO

Tu avión se acaba de estrellar. No estás muerto. No has sido rescatado. No estas en una isla desierta. Entonces… ¿Dónde demonios estás? La respuesta es Rapture City, una ciudad submarina secreta, construida años atrás por algunos de los mejores científicos del mundo, y que ahora se encuentra en plena guerra civil.

Rapture City es un lugar en plena decadencia, cuya estructura se está destrozando bajo la presión del océano. Pero no son las vías de agua tu peor enemigo: algunos de sus habitantes han perdido completamente la cordura, y los sistemas automáticos de defensa de la ciudad no dudan en acabar con todo el que se ponga por delante. Por suerte el entorno puede serte de gran ayuda para enfrentarte a todos tus enemigos: si consigues arrancar un cable y meterlo en el agua, freirás a todos los que estén aún en ella.

Busca el camino al exterior. Explora salas que cambian de forma visible conforme el nivel del agua sube y aguanta la respiración en zonas inundadas, si no quieres acabar siendo pasto de las algas.

Arnau Sans



género | Acción
desarrollador | Irrational
distribuidor | Take 2
plataforma | Xbox 360, PC
web | www.2kgames.com/bioshock/es/bioshock.html



LOST ODYSSEY

LUCHA CONTRA EL MAL POR TODA LA ETERNIDAD.

género | RPG
desarrollador | Mist Walker
distribuidor | Microsoft
plataforma | Xbox 360

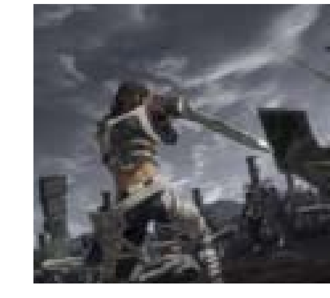


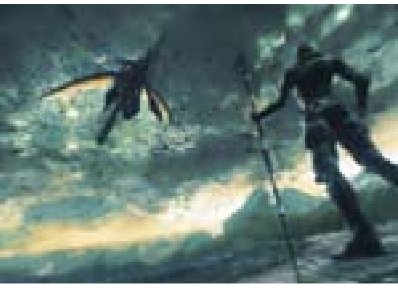
Con un tema, como sólo el mercado nipón podía crear, se presenta Lost Odyssey. Un rpg al estilo tradicional pero con una calidad técnica y visual impresionante.
En este juego tomaremos el papel de Kaim, un luchador condenado y sentenciado a vivir durante 1000 años. Deberá enfrentarse a un ejército de máquinas para intentar evitar una inminente "revolución industrial mística".

El juego es una adaptación de una obra creada por el galardonado novelista japonés Kiyoshi Shigematsu, que trabaja codo con codo con los desarrolladores del juego para aportar ideas que ayuden a que el film y el juego estén en sintonía.

El lanzamiento del juego está prevista para finales del 2007.

Ernesto Gámez





JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

DEMUESTRA TU CONDUCCIÓN MÁS ARRIESGADA A TRAVÉS DE LAS CIUDADES MÁS FAMOSAS DEL MUNDO.

La segunda parte del simulador de carreras callejeras, en las que el tuning, la velocidad y el agresivo carácter de los corredores, lucen todo su esplendor.

De las manos de Juiced Games y THQ, vuelve la secuela de un atrevido juego en el que podrás demostrar parte de tus habilidades al volante de coches como: Nissan R34, Honda s2000, Honda Civic Si FG2, o un Hyundai Tiburón. También podrás dejar claro si eres todo un crack en el tuneado de tu coche, ya sea aumentando la potencia del motor, ya sea poniéndole unos vinilos para hacer más agresivo tu vehículo.

En esta nueva versión no sólo podremos personalizar totalmente el coche, sino que se ha añadido la opción en la que podrás crear tu propio piloto personalizándolo a tu estilo propio. Además se ha creado un modo llamado Driver DNA, lo que permite guardar nuestro estilo de conducción y mediante Xbox live otros jugadores podran descargarse nuestro DNA para poder practicar contra nosotros antes de desafiarnos.

Conduce con agresividad por ciudades como: Roma, Londres, Paris, Sydney o San Francisco, derrapando en cada curva para demostrar quien es el rey del Drifting.

Enciende motores y prepárate para ver la luz.
Ernesto Gámez







género | Conducción
desarrollador | Juiced Games
distribuidor | THQ
plataforma | Playstation 2, PC, Playstation 3, Xbox 360, Nintendo DS

MOTOGP 07

CONVIERTE A ROSSI EN UN PERDEDOR

La experiencia moto-ciclística más grande vuelve a nuestras pantallas en su versión 2007. El gran éxito de MotoGP ha hecho que sus desarrolladores hagan de este título uno de los mejores de su género. Todo está totalmente cuidado: su potencia gráfica capaz de exprimir las mejores máquinas; su grado de simulación, totalmente controlable; y todas las novedades de esta temporada: los equipos, los modelos y los pilotos del 2007.

En general el juego no aporta nada nuevo: los mismos modos de juego, las mismas opciones y, quizás, una mejora en la calidad gráfica, que no es poco, ya que su antecesor gozaba de los mejores gráficos que en ese momento podían ofrecer las mejores máquinas. En las imágenes que hemos podido ver se aprecia la mejora tanto en los modelados, con sus nuevas 800, como en las texturas y en el diseño en general.

También volvemos a encontrarnos el modo Extreme enfocado a la personalización y a la conducción por las ciudades. Sin duda sugerentes.

Desde nuestro punto de vista vemos interesante que CLIMAX vaya agregando novedades que lo hagan más atractivo. Aunque creo que no les hace falta mucho más que la esencia MotoGP: velocidad, personalización y su increíble multiplayer. Creo que es uno de los mejores títulos para Live.

Daniel Mora







género | Motor
desarrollador | Climax
distribuidor | THQ
plataforma | PC, Xbox 360
web | www.motogpthegame.com

SKATE
VOLVERAS A PATINAR





género | Deportivo
desarrollador | Electronic Arts
distribuidor | Electronic Arts
plataforma | Xbox 360, Playstation 3
web | www.ea.com/skate

Atentos porque se presagia un juegazo. Para los amantes del skate, que adoran la serie Tony Hawk pero que ven como defecto su falta de realismo llega un título dispuesto a crear un punto de inflexión en el género. Anunciado por EA hace algunos meses, el juego llega con la premisa de ser el más técnico y realista de cuantos hayan aparecido hasta la fecha. Con los videos que hemos visto hasta el momento no podemos más que corroborar lo dicho por la compañía americana y ansiar que llegue la fecha de salida, prevista para Junio del 2007 tanto para X360 como para PS3.

San Vanelona, palabra o lugar compuesto (San Francisco, Vancouver y Barcelona) será el escenario por el que nuestro rider efectuará todo el elenco de trucos hyper-realistas, no sin un aporte extra de dificultad, debido a su innovador control con el rompedor uso de los stick's.





SEGA RALLY

QUE TIEMBLE EL BARRO

Sega Rally arrasó en las recreativas durante el año 1995. Se trataba de un simulador brutal con un componente arcade que te dejaba pegado al volante moneda tras moneda. Muchos de nosotros pudimos pilotar el Toyota Cellica y el Lancia Delta HF Integrale gracias a este increíble título que, posteriormente, vio la luz en la Sega Saturn.

Doce años después de su aparición en 1998, tras una secuela para Dreamcast y PC, ahora vuelve con toda la fuerza de las Next-Gen y los PC's de última generación. Carreras en grupo. Entornos y superficies totalmente deformables, velocidad y coches de todos los tipos que van desde los clásicos a los modernos modelos de tracción integral.

Estamos deseando echarle el guante a este titulazo de Sega que verá la luz el próximo otoño.

Jaime Ferré











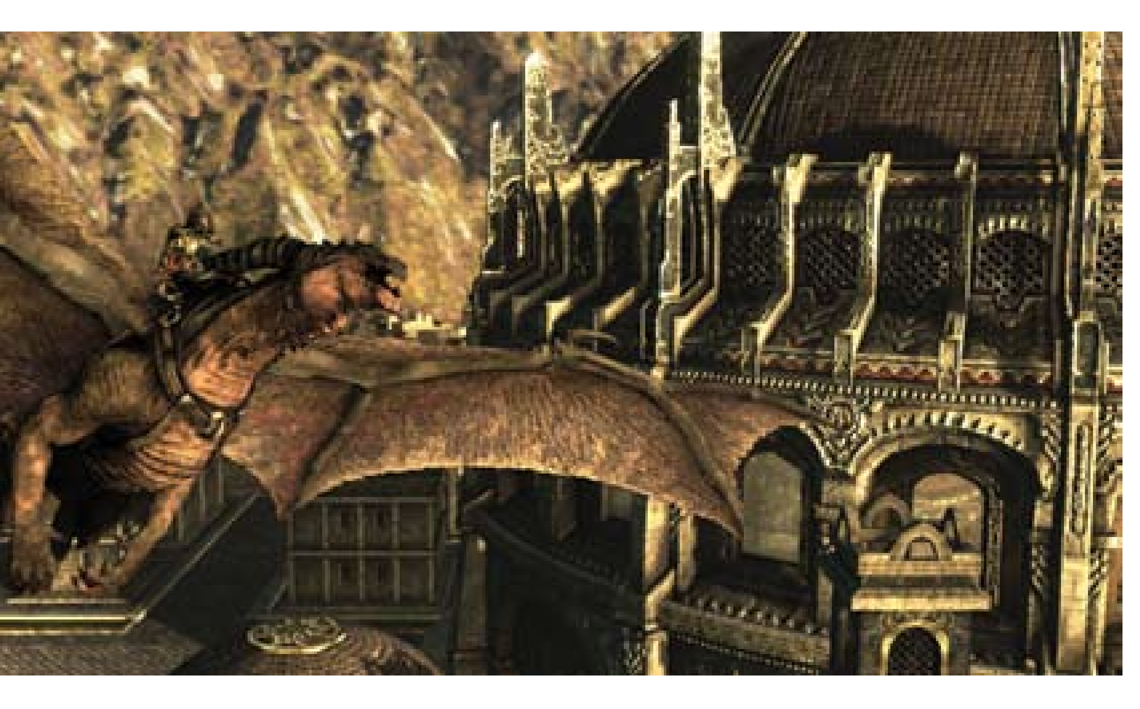
género | Carreras
desarrollador | Sega
distribuidor | Sega
plataforma | Xbox 360, Playstation 3, PC
web | www.segarally.com

LAIR
EL DRAGÓN COMO MÁQUINA DE GUERRA

Bajo el nombre de Lair, encontramos la nueva aventura desarrollada por Factor 5. Dicho título nos propone adentrarnos en un épico mundo plagado de Dragones que sirven de montura a valerosos guerreros medievales. La compañía, creadora de juegos como Rogue Scuadron, se atreve ahora con un videojuego de acción trepidante en la que tendremos que cabalgar los cielos a lomos de un reptil volador de una envergadura considerable.

Poco sabemos del título. Su historia en si es un misterio y el secretismo con el que se afronta su lanzamiento, a principios del verano de 2007, nos ha llevado a desconocer gran parte de los detalles sobre este atractivo juego. Entre los que sí han visto la luz, destacamos que el juego hará buen uso de los detectores de posición que vienen integrados en el Sixaxis, los cuales serán imprescindibles a la hora de manejar a nuestro alado compañero. Poco tendremos que esperar para disfrutar de Lair, por ahora no nos queda otra que conformarnos con ver de nuevo algunos Screenshots y videos que encontramos en la red.

Antonio Soto





género | Acción
desarrollador | Factor 5
distribuidor | Sony
plataforma | Playstation 3
web | www.us.playstation.com/Lair

BLUE DRAGON
AKIRA TORIYAMA SE PASA A LOS VIDEOJUEGOS



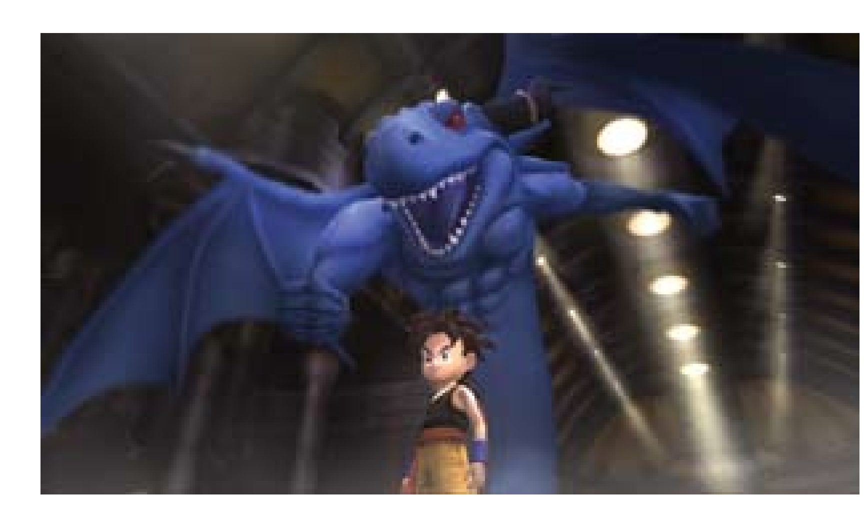








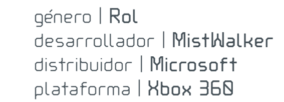




Si pronunciamos tres veces Akira Toriyama delante de un espejo a partir de media noche aparece Vegeta y te lanza un "Kame!". Esto, claro está, es falso. Lo que no lo es, es que el dibujante japonés más conocido del mundo se está aficionando ahora a dar vida a sus dibujos usándolos como modelos para realizar videojuegos. Colaborando en el diseño de Dragon Quest: el Periplo del Rey Maldito, se atreve ahora con un videojuego en exclusiva para la grande de Microsoft.

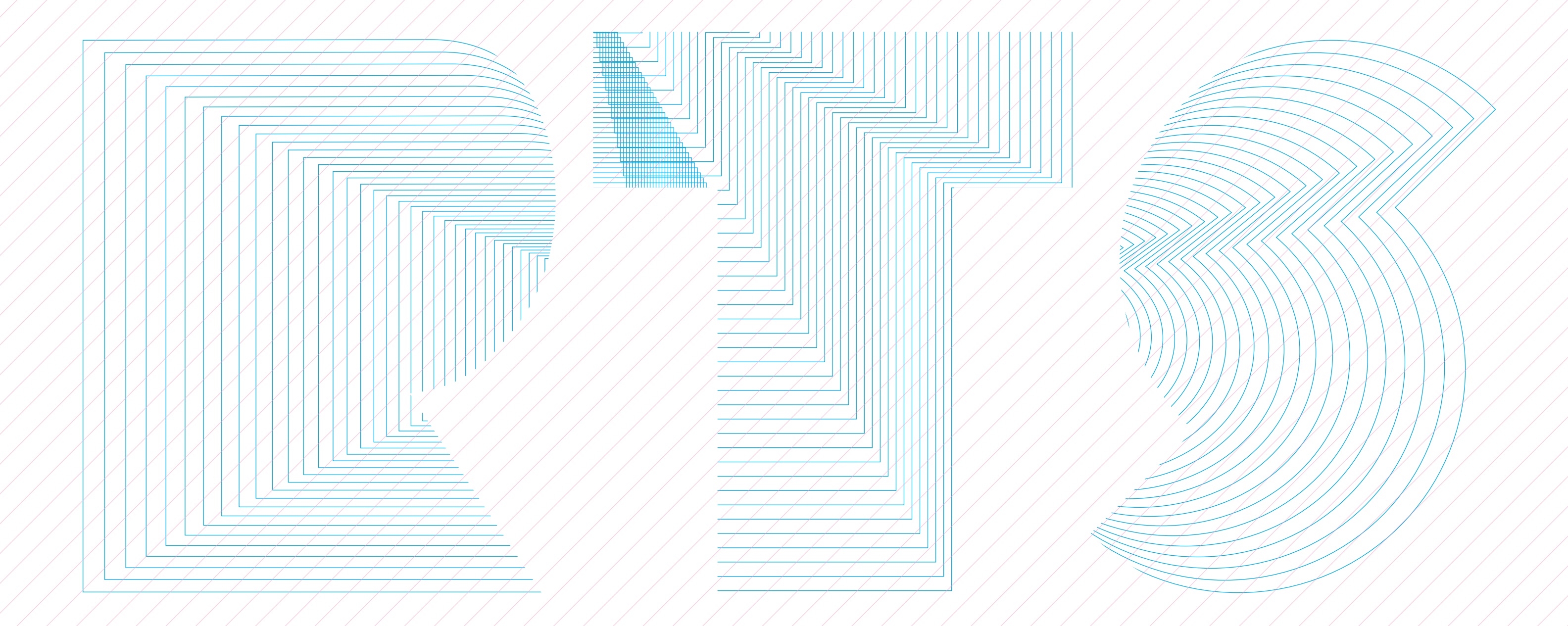
Xbox 360 será el receptáculo donde los fans de los videojuegos de Rol podrán disfrutar de Blue Dragon. Un RPG puramente nipón nacido de las manos de Hironobu Sakaguchi, tras su marcha de Square Enix. Con este título, que verá la luz en Europa en septiembre, Microsoft intentará rascar un poco de mercado dentro del feudo de Sony, Japón, y de paso divertir al público del mundo entero. Para ello se ha rodeado de los mejores en diferentes disciplinas. No obstante, tendremos que esperar un poquito para ver qué tal se defiende el primer RPG de MistWalker.

Antonio Soto



género | Rol
desarrollador | MistWalker
distribuidor | Microsoft
plataforma | Xbox 360



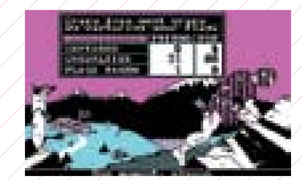


Historia Juegos Estrategia Tiempo Real I

Plataformas, simuladores deportivos, aventuras gráficas, shooters primera persona. ¿Quién no ha jugado alguna vez a un Super Mario World, un Virtua Tennis, un Monkey Island o un Quake? Sin embargo, hoy queremos volver la vista atrás y centrarnos en un tipo de juego que causa furor en casi todas las plataformas disponibles. Hablamos de los juegos de estrategia. Y concretamente, los RTS (Real Time Strategy) o, en español ETR(Estrategia en Tiempo Real) desarrollados en la plataforma PC. Hoy podemos encontrar grandes juegos como Company of Heroes o Dawn of War de Relic, maravillas como Black and White, las sagas Total War, etc.

Como casi todos los géneros, los primeros pasos se dieron por la lejana década de los 80. La mayoría de los juegos de estrategia que se desarrollaban usaban los turnos como sistema de juego, situación obligada debido a las limitaciones tecnológicas. Pero todas las cosas tienen un principio y ahora nos vamos a centrar en algunos de los juegos que han sido claves a través de la historia en el desarrollo de los RTS que hoy conocemos.

Autor: **Rubén Darío Ortiz**









¿EL INICIO?
Ancient Art of War - 1984

1984. Puede ser el título de la obra maestra de Orwell o la fecha de comienzo de uno de los géneros de más éxito de la historia de los videojuegos. Bueno, estás leyendo Kult. ! La respuesta correcta es obvia! Y es que en 1984, en pleno boom de los ordenadores, que empezaban a introducirse en las casas de las familias de clase media(en EEUU por supuesto), vio la luz lo que podría ser el precursor, el padre, el alma mater de los juegos de estrategia tal y como los conocemos hoy en día. Hablamos de Ancient Art of War. Podemos decir que se trataba de una maravilla de la programación, si tenemos en cuenta el tipo de hardware con el que se contaba en aquella época. Hablamos de ordenadores personales IBM (o lo que años más tarde desembocaría en los IBM PC compatibles) que contaban con el archiconocido procesador Intel 80286, 640 Kb de Ram y tarjeta gráfica CGA con resolución de hasta 640x200 y 16 colores (dichoso aquél de tener semejante computadora en aquellos tiempos). Esto sería una descripción más o menos precisa del tipo de hardware que podíamos encontrar, aunque fuese lejos de las manos de IBM. Con estos humildes miembros se gestó muy probablemente el primer RTS para la plataforma DOS.

Desarrollado por **Everyware** (David Murry y Barry Murry) el juego ofrecía un ambicioso entorno para gestionar la estrategia militar. Exclusivamente la estrategia militar. Y es que el título se inspiraba como bien habrás adivinado en "El arte de la guerra" de Sun Tzu, milenario tratado bélico que hoy todavía es estudiado por los profesionales de la guerra. El modo de juego era el típico "Piedra-Papel-Tijera". Existían 3 tipos de unidades militares: caballeros, arqueros y bárbaros. El caballero eliminaba al bárbaro, pero podía perecer en caso de ataque del arquero que a su vez sufría ante un bárbaro. Las unidades tenían diferentes atributos como la velocidad. Por ejemplo, una escuadra mixta de arqueros, bárbaros y caballeros era mucho más lenta que una escuadra constituida exclusivamente por bárbaros. El juego se desarrollaba primero en un mapa que recreaba extensos terrenos con fuertes, pueblos, montañas o puentes donde movíamos a las escuadras. Cuando se producía el combate, cambiábamos el mapa por un zoom sobre la acción. Ancient Art of War apareció para varias plataformas como DOS, MAC-DOS o TRS-80.

UN GRAN TRASFONDO PARA UNA GRAN SAGA
Dune II - 1992

El primer título basado en el universo de **Frank Herbert** fue un juego que mezclaba elementos de estrategia y aventura a la vez. Y podemos decir que fue bastante exitoso ya que se considera uno de los mejores juegos realizados basados en **Dune** hasta la fecha. Desarrollado por Cryro Interactive y distribuido por Virgin, Dune fue lanzado al mercado en 1992. A diferencia de sus antecesores, mezclaba la estrategia militar y económica. La crítica se centraba en que el juego no seguía demasiado al pie de la letra la novela original. Apareció en varias plataformas como DOS y Amiga y fue el primer juego en tener soporte CD, que incluía material de la película de David Lynch, voces de actores para los personajes y secuencias renderizadas en 3D.

Sin embargo, la auténtica revolución vino de la mano de **Westwood Studios** con **Dune II: Battle for Arrakis.** Dune II sentó las bases para el género de los RTS tal y como hoy en día los conocemos. La trama se centraba en una casa, la casa de Ordos, inédita en las novelas o la misma película y no compartía ningún vínculo con la historia de la primera entrega.



El sistema de juego aportó numerosos novedades que más tarde serían estándar para cualquier RTS:

- fue el primero en usar el ratón para el movimiento de las unidades agilizando enormemente la gestión de las mismas.
- había un mapa del mundo para escoger la siguiente misión.
- sistema de recursos para la construcción de unidades.
- el cuartel general y las unidades de construcción.
- construcción de edificios anexos (árbol tecnológico), diferentes facciones, cada una de ellas con sus propias unidades.

Aunque no fue el primer RTS de la historia, se considera a Dune II el fundador de este género y predecesor oficial de juegos como Command & Conquer (también desarrollado por Westwood) o el mismo Warcraft. No en vano, la revista Computer Gaming World le escogió mejor juego de estrategia del año 1993. Y es que detrás de Dune II estaba uno de los grandes programadores de juegos de todos los tiempos, **Brett Sperry**. Visionario, gurú, calificativos no le faltan. El proceso de creación de "su" Dune empezó en 1989, mientras trabajaba en el desarrollo de Eye of the Beholder, fenomenal RPG basado en el universo de D&D lanzado en 1990.

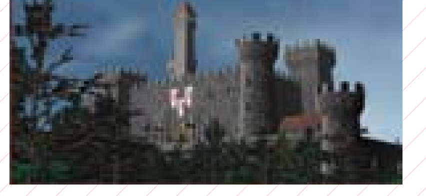
"Dune II empezó para mí como un desafío personal. El desafío era conseguir un sistema de juego tan divertido como Eye of the Beholder, manteniendo su aspecto de tiempo real y la gestión de recursos más una interfaz dinámica. Pero ¿cómo?"."Recuerdo que hicimos diversas pruebas prototipo para ver y comprobar su dinámica. Al menos 3 intentos fueron rechazados. Así que seguimos en ello, una y otra vez. La idea que tenía en mi cabeza era clara, pero tardamos un año entero en encontrar los detalles que faltaban." Si es duro crear un juego, debe serlo mucho más cuando creas además un género entero y es que ni el concepto, ni siquiera las palabras estaban por entonces definidas."*Un hecho menos conocido fue el nombre que iba a ser usado para explicar el tipo de juego a los jugadores y a la prensa. Fue sólo después de algo de tiempo, en el desarrollo de Dune II, cuando me decidí por llamarlo estrategia en tiempo real. Esto parece obvio ahora, pero no lo era entonces."*

LA CIENCIA-FICCIÓN DIO PASO A LA FANTASÍA
Warcraft - 1994

Pasaron 2 años y ninguna compañía, Westwood Studios incluida, desarrolló un nuevo juego con la estrategia en tiempo real como principal gancho. Esto sorprendió mucho a los amigos de **Blizzard**, fundada hacía muy poco, en el año 1991. "*No nos podíamos creer que nadie tuviese creado un juego con estrategia real como elemento principal*". Así que Blizzard decidió hacerlo. Pero esta vez, no serían los láseres o las naves más futuristas los protagonistas sino las hachas, la madera y la magia. Si hablamos del hardware, los requisitos requeridos para su instalación eran CPU Intel 80386, 4 MB Ram, Tarjeta gráfica VGA y CD-ROM.

El modo single-player ofrecía 2 campañas, una para orcos y otra para humanos, de 12 misiones cada una de ellas. Mientras jugábamos la campaña conocíamos la épica historia del reino de Azeroth, los eventos de la conocida Primera Gran Guerra. En cada misión





debíamos recolectar recursos (madera y oro) para poder construir los edificios y unidades necesarios. Muchos edificios necesitaban tanto madera como oro, así que la recolección era vital. El árbol tecnológico de ambos bandos era idéntico, variando el artwork y los nombres, fórmula que Blizzard aparcó en su clásico Starcraft. Para acabar de completar Warcraft, existía el modo multiplayer. Por primera vez en el género un juego incorporaba modo multiplayer, con 20 mapas disponibles a disposición de los jugadores mediante módem, serial link y redes IPX.
Warcraft no fue un best-seller de los videojuegos, pero tuvo un buen número de ventas y lo que es más difícil, consiguió picar la curiosidad de muchos jugadores. Este buen nivel de ventas en el mercado convenció a los propietarios de Blizzard, Davidson & Associateds, a autorizar el desarrollo de la segunda parte del juego.

Y WESTWOOD ACABÓ EL TRABAJO...

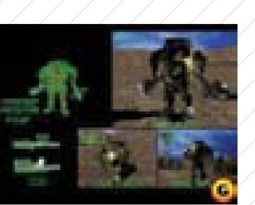
Command & Conquer - 1995

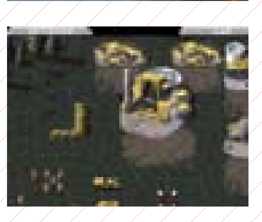
Después de varios años de desarrollo, **Westwood** estaba lista para lanzar al mundo su "opera prima". El juego puesto a la venta en 1995, varios años después de Dune II, causó furor. Una auténtica fiebre que se apoderó de los usuarios. Nacía **Command & Conquer.** Según Sperry, *"Command and Conquer reunía todas las ideas, los deseos, las notas, los apuntes generados en el desarrollo de Dune II"*. De hecho, algunos llaman a Command & Conquer, Dune III.

En el mercado, el sistema operativo por excelencia de Microsoft se imponía y el juego estaba disponible para DOS y Windows. Sus requisitos, nada desdeñables para la época: Pentium 60 Mhz, 8 MB RAM, Tarjeta gráfica compatible de 1 MB(o MCGA para DOS),Tarjeta de sonido Sound Blaser compatible(o Direct Sound), 30 MB de espacio libre en disco y CD-ROM 2x.

El guión del juego era excelente y su acción se iniciaba a mediados de los años 90, cuando un satélite extraterrestre impactaba contra la Tierra en Italia, cerca del río Tiber. El impacto del cuerpo introdujo en el ecosistema mundial una sustancia alienígena cristalina que el planeta conoció con el nombre de Tiberio. El misterioso elemento comienza a mutar al ecosistema terrestre, produciendo campos de cristales que concentran nutrientes extraídos de la propia Tierra. El Tiberio es altamente aprovechable pero tiene un inconveniente, es dañino para las formas de vida que habitan el planeta. La hermandad Nod, dirigida por un siniestro personaje llamado Kane, es una organización paramilitar pseudoreligiosa con ambiciosos planes con respecto al equilibrio de poder en el mundo, y no duda en usar el Tiberio en su propio provecho. El Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas







aprueba la creación de una fuerza de acción global con esta amenaza, la GDI(Global Defense Initiative).

El hecho de que la trama se desarrollara paso a paso utilizando numerosos vídeos y escenas renderizadas o cinemáticas utilizando actores reales, aumentaba aún más el interés del jugador y ya es un rasgo característico de la saga. Al contrario que Warcraft, las facciones diferían en las unidades y lo más importante, en el uso global que se hacía de ella. Así, el ejército de Nod era ideal para ataques rápidos y devastadores aunque con una tecnología inestable mientras que la GDI era más apropiada para una estrategia equilibrada. Para hacernos una idea del éxito de este juego, y la saga que posteriormente creó, en 2003 se habían vendido la friolera de 21 millones de copias. Y ahora, algo curioso. Si decimos Command & Conquer automáticamente pensamos, "estrategia en tiempo real". Pues pudo no haber sido así, porque durante un tiempo, en medio del desarrollo del juego había personas dentro de Blizzard que no estaban de acuerdo con el nombre que Sperry había elegido."*Yo estaba fanático por llamar al juego Command & Conquer, porque para mí representaba exactamente lo que el jugador debía hacer. Pero personas de marketing y publicidad tenían miedo de que el título pudiese ser una alusión a la pornografía y al "bondage". Bah!!!"*. Los americanos, tan pudorosos como siempre.

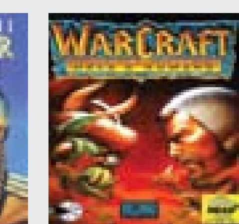
Time Line Hardware/RTS



1984

Ancient Art of War

Intel 80286 / 640 Kb de Ram / tarjeta gráfica CGA con resolución de hasta 640x200 y 16 colores.



1992

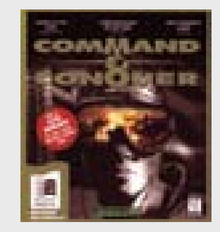
Dune II

Intel 80286 o mejor / 2 MB RAM / tarjeta gráfica VGA / tarjeta sonido Sound-Blaster o compatibles.

1994

Warcraft

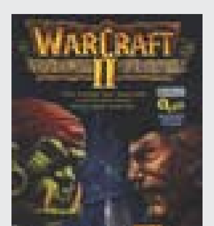
Intel 80386 / 4 MB Ram / tarjeta gráfica VGA / CD-ROM.



1995

Command & Conquer

Pentium 60 Mhz, 8 MB RAM, tarjeta gráfica compatible de 1 MB (o MCGA para DOS), tarjeta de sonido Sound Blaster compatible (o Direct Sound), 30 MB de espacio libre en disco y CD-ROM 2x.



1996

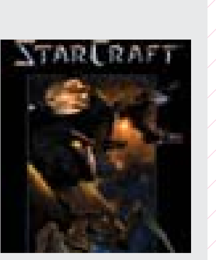
Warcraf II: Tides of Darkness

Pentium 60 Mhz o equivalente / 16 MB RAM / 80 MB espacio disco duro / 2x CD-ROM (juego) 4X CD-ROM (cinemática) / SVGA (DirectX compatible) / tarjeta de sonido DirectX compatible.



Command & Conquer: Red Alert

Pentium 75 Mhz / 8 MB RAM / 4X CD-ROM / tarjeta gráfica 1 MB.



1998

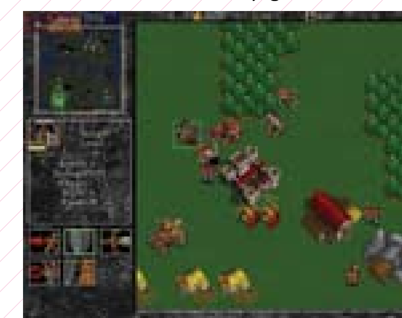
Starcraft

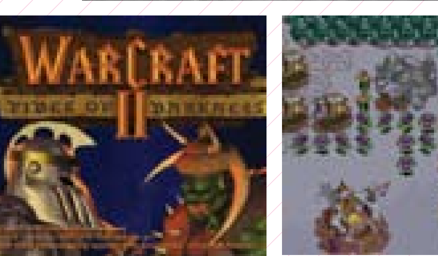
Pentium 90 Mhz / 16 MB RAM / 4X CD-ROM / tarjeta gráfica SVGA DirectX Compatible / CD-ROM 2X (4X para cinemática).

¿SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON... QUÉ?

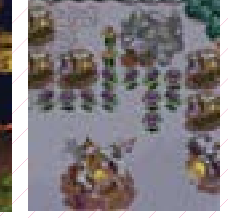
Warcraft II: Tides of Darkness-1995
Command & Conquer: Red Alert-1996

A finales de 1995, la secuela de Warcraft salió al mercado: **Warcraft II: Tides of Darkness.** El juego sigue la trama iniciada en Warcraft I, 6 años después. Los Orcos han hecho retroceder a los hombres, el caos es absoluto, arden las ruinas de Azeroth. La única esperanza es formar una alianza con elfos, gnomos y enanos y derrotar así al enemigo. **Warcraft II** requería SVGA para sus gráficos, mucho más avanzados que los de la primera entrega, que se basaban en gráficas VGA. A la mejora gráfica, hay que unirle la mejora abismal de la IA y otros apartados, como poder establecer rutas o patrullas para nuestras unidades. La mayor innovación fue sin embargo la niebla de guerra (fog of war). Al contrario que en otros juegos la niebla de guerra era persistente y nuestras unidades sólo veían lo que por rango de visión tenían al alcance. Además, fue el primer juego en contar con unidades navales. Fue uno de los más jugados por Internet a pesar que inicialmente sólo permitía partidas en LAN ya que no soportaba el protocolo TCP/IP. Para solventar esto, Blizzard lanzó una versión del emulador de IPX Kali llamado War2kali.exe que facilitaba mucho la tarea de jugar vía Internet.









Gracias a esto, el éxito de Warcraft II en Internet fue arrollador.

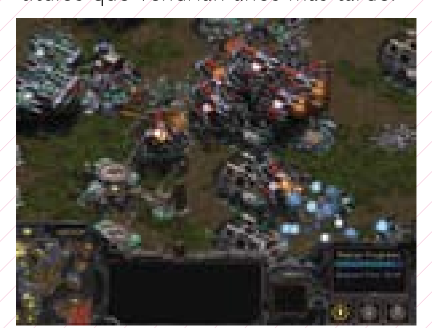
En esta época sin embargo, ya podemos hablar de una particular "Guerra Fría" entre las compañías que buscaban hacerse un hueco en el género de la estrategia. Y ya que hablamos de "Guerra Fría" en el sector, en 1996 se lanzó al mercado la segunda entrega de la saga C&C. Se trataba de **Command & Conquer: Red Alert.** Alejado del trasfondo de ciencia-ficción de las guerras del Tiberio, **Red Alert** basaba su mundo en un presente alternativo donde el Telón de Acero perduró y la Unión Soviética se declaró en guerra con el resto del orbe, defendido por las Fuerzas Aliadas. *"C&C:Red Alert mejoró en casi todo a la primera entrega. La interfaz era mucho mas intuitiva, las dos facciones tenían unidades completamente diferentes que favorecían diversas tácticas y en conjunto estaba bien balanceado."* comentaba Sperry en relación a su último éxito. En resumen, Red Alert era un C&C 1 mejorado, que incluía numerosas novedades que aumentaban aún más su jugabilidad. Desde la posibilidad de cargar unidades en grupo a un APC hasta la introducción de unidades navales. Westwood incluyó numerosas unidades específicas para cada bando, lo que aumentaba la diversidad de tácticas del juego y se lograba una fuerte caracterización de cada facción. Por el lado soviético teníamos perros de presa, paracaidistas o los tanques Mamut. Por el bando aliado disponíamos de médicos, Jeeps o la comando Tanya Adams. El juego seguía la clara diferenciación entre los 2 ejércitos: los aliados tenían una poderosa flota y los soviéticos les ganaban la partida en el aire. Todos estos elementos hicieron de Red Alert un claro y rotundo éxito de ventas, que llegó incluso a entrar en el Guiness de los Récords con 12 millones de unidades vendidas.

EL SALTO ESPACIAL DE BLIZZARD

Starcraft – 1998

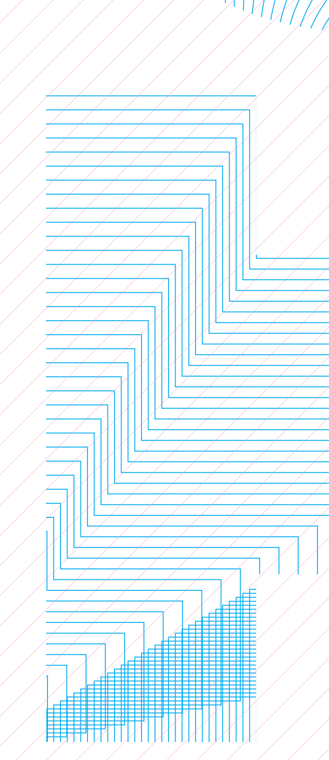
En el año 1997 aparecieron grandes juegos como **Total Annihilation** o **Dark Reign** que fueron los primeros en implementar elementos 3D. Sin embargo el gran lanzamiento después de los Warcraft y los C&C tendría lugar en 1998. Blizzard lanzó por fin al mercado **Starcraft** en 1998. La acogida por parte de los jugadores y de la prensa especializada fue, como bien sabréis, inmejorable y se sigue jugando hoy en día en innumerables servidores, con especial afición en Sur Corea.

Unos gráficos soberbios en 2D con vista isométrica, excelente trabajo en la banda sonora y las voces de los personajes, una absorbente historia, perfecta jugabilidad y profundidad táctica. Realmente una obra maestra en el campo de los videojuegos. 3 razas disponibles, **Zerg, Protoss y Terran**, con su respectiva campaña para single-player cada una y el modo multijugador, claro está. Si contamos con la expansión **Brood War** tenemos 6 episodios con 58 misiones en total. Cada raza con sus unidades, edificios y lo más importante, su estrategia. La diferenciación en cuanto a los ejércitos, a la que hacíamos referencia en los C&C es llevada a su máxima expresión en Starcraft, modelo que servirá ya como estándar en futuros juegos. Pero sobretodo hay que destacar el buen balance que existe entre las diferentes razas y las diferencias en estas que llevan al jugador a adaptar la estrategia en cada momento, factores que hacen de Starcraft todo un ajedrez virtual. Punto de inflexión en la historia del género, que marcó profundamente los títulos que vendrían años más tarde.



RESUMEN

Por limitaciones de espacio, es imposible dar cabida a toda la lista de grandes juegos que merecen un examen como Dark Reign, Total Annihilation, Z Steel Brothers, Age of Empires, o incluso sub-géneros de los RTS como los building games donde recordamos con enorme respeto a juegos como Caesar III. Afortunadamente, tenemos dónde elegir y es por eso que esta es la primera parte del resumen que os ofrecemos en **Kult**. Después de Starcraft debemos considerar al año 1999 como el año 1 d.S (después de Starcraft). Por eso, en nuestra segunda parte nos centraremos en los títulos desarrollados y aparecidos después del año 1998 como la saga C&C: Tiberian Sun, Shogun Total War o Age of Empires 2: Age of Kings. ¡Hasta la próxima!



CUANDO LA VICTIMA SE CONVIERTE EN VERDUGO

MANHUNT 2

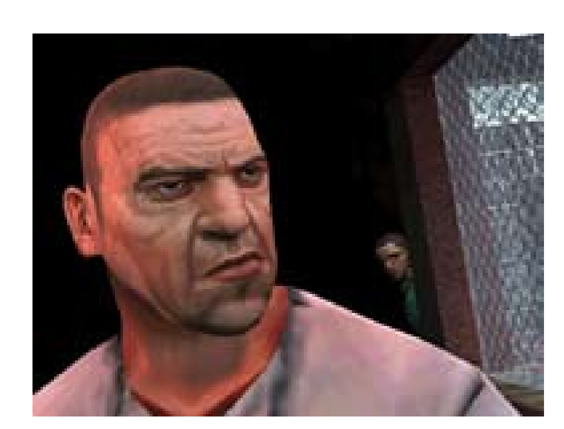
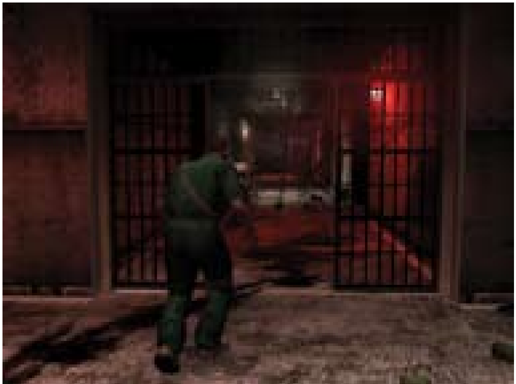
NOTA: 8
PENSAMOS QUE ES: Muy recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: no disponible
Género: Acción
Plataforma: Wii, Playstation 2, PC
Desarrollador: Rockstar
Distribuidor: Take 2

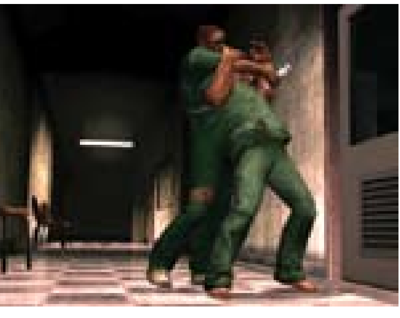
PROS_
- La tétrica ambientación
- El uso del WiiMote
- Las escenas de ataque ultra-violentas
- La calidad del sonido

CONTRAS_
- El nivel de detalle gráfico es bajo
- Que en muchos países no podrán jugarlo

LINKS_
Visita:
www.rockstargames.com/manhunt2



LAS SENSACIONES QUE TRANSMITE MANEJAR UN BATE, UNA PORRA ELÉCTRICA O UN HACHA CON EL MOVIMIENTO DE LOS BRAZOS, SON INIGUALABLES.

Rockstar tiene dos grandes habilidades: la de crear buenos títulos y, la de crear las polémicas más grandes del mundo del videojuego. Si con la saga GTA ya se levantan ampollas entre los sectores más conservadores y recalcitrantes de la política, con Manhunt 2 el asunto es mucho peor: en Reino Unido se ha prohibido su venta, algo que no ocurría desde que se prohibió Carmaggedon en los 90; en EEUU se ha clasificado el juego como Adults Only. Sólo para mayores de 18 años. Y otros muchos países andan aún pensando si lo prohíben o no. El problema es de tal magnitud que Take 2 se ha visto obligada a detener el lanzamiento del juego, previsto para julio, hasta que se aclare la situación. Pero nosotros lo hemos probado. Y estamos aquí para contártelo.

En Manhunt asumimos el papel de Daniel Lamb, que está recluído en un hospital psiquiátrico, tétrico a más no poder. Los chicos de Rockstar se dieron cuenta de que un juego de estar tranquilito en tu celda no sería muy divertido, por lo que la cosa se pone emocionante desde un principio: primero, Daniel mata a su doctora y acto seguido escapa con la ayuda de su misterioso compañero Leo. A partir de ahí todo sucede muy rápido. Daniel debe escapar, sobrevivir, y descubrir qué demonios es "El Proyecto", que destruyó su vida, su memoria, y que ahora quiere matarlo.

Manhunt 2 es un título de acción, aunque el que intente meterlo en el saco grande de los títulos de acción, se equivocará, y de ahí es de donde proviene gran parte de la polémica que está generando. Manhunt 2 es un juego de acción, pero sobretodo es un juego de terror; incluso de Gore, me atrevo a afirmar, y hay que entenderlo como tal. Daniel Lamb no sólo huye, no sólo se esconde. Daniel Lamb es un tío perturbado, cruel, que no se contenta con clavar un cuchillo a sus enemigos: necesita despedazarlos, rajarlos de arriba a abajo de una forma que asustaría al mismísimo Hannibal Lecter.

El juego gira completamente entorno a los sanguinarios y crueles enfrentamientos. Sin ellos, Manhunt 2 no tiene razón de ser. Sería como quitar el humor de Monkey Island. Pero estos enfrentamientos no llegan de una forma descuidada, ya que el juego cuenta con un aspecto táctico tan importante como la lucha. Daniel se enfrenta siempre a enemigos superiores, en número y en armamento, por lo que debe usar: el sigilo, las sombras y la inteligencia. Este aspecto recuerda mucho a títulos de la saga Thief o Hitman, y dotan al juego de cierta profundidad. Si un centinela se acerca por un pasillo, bate en mano, Daniel debe esconderse en algún rincón oscuro para no ser descubierto y cuando éste le de la espalda… ¡chas! a la yugular. O al ojo. O a las partes nobles. El resultado: mucha sangre, y sólo uno que puede contarlo.

Las posibilidades tácticas son elevadas, sobretodo en lo que al juego de luces se refiere. En las sombras, Daniel puede moverse con total tranquilidad, e incluso jugársela haciendo ruido para atraer a sus víctimas hacia la trampa oscura. La inteligencia del jugador será la que defina el estilo del juego, y no al revés como sucede en demasiadas ocasiones. Si estás bien escondido pero el guarda no se acerca, golpea con los nudillos la pared para llamar su atención. Si por el contrario, tu perseguidor no deja de escrutar tu rincón (sin encontrarte) y quieres que te muestre su espalda ciega, puedes lanzar algún objeto hacia otro lado. La curiosidad matará al gato, de forma bastante horripilante, por cierto.

Manhunt 2 se pondrá a la venta para PC, PS2 y Wii, a no ser que los censores lo impidan. Nosotros hemos podido probar las versiones de PS2 y Wii, que pese a ser totalmente idénticas en su desarrollo, proporcionan dos experiencias de juego muy diferenciadas. La versión para PS2 es la de menor calidad gráfica (la pobre PS2 ya achaca su edad), aunque el resultado es muy digno, tiene un gran problema: que no se maneja con un WiiMote y por lo tanto es considerablemente menos divertida que su versión para Nintendo.

La versión para Wii es brutal.
En mi opinión el mejor juego de acción de los próximos meses para la consola por diversas razones. Por un lado está la consola: la Wii tiene un buen catálogo de títulos desenfadados y alegres, pero en lo que a juegos para Hardcore Gamers se refiere, anda un tanto escasa, y Manhunt 2 llena perfectamente ese hueco. Por otro lado está la calidad gráfica; sin dar aún el salto a la nueva generación de gráficos, Manhunt 2 es uno de los títulos con mejores gráficos de esta consola. Y por último, aunque no menos importante, está el WiiMote: la versión para Wii de Manhunt emplea el mando de forma magistral. El Wiimote, que en juegos Hardcore suele convertirse en un problema, acaba convirtiéndose en lo mejor que le podía pasar a Manhunt. Las sensaciones que transmite manejar un bate, una porra eléctrica o un hacha con el movimiento de los brazos, son inigualables. Matar a un enemigo arrancándole las pe… los testículos con unas tenazas, tirando realmente del WiiMote, es algo totalmente inmersivo. En realidad, el movimiento no tiene porqué ser brusco, pero en mis partidas no podía evitar usar el mando de forma decidida; tal es la sensación de "estar ahí".

En el apartado técnico, como he comentado, el juego es correcto sin ir mucho más allá, limitado también por el hardware en el que funciona. El nivel de detalle y las texturas son lo que menos luce del juego. Tal y como comentamos con sus responsables, lo segundo mejor que le podría suceder a la saga después del WiiMote, sería un salto generacional en lo gráfico. Pero, la ambientación, los escenarios y sobretodo el sonido compensan rápidamente cualquier carencia de polígonos que sufra. La nitidez de los efectos sonoros es casi palpable. Las distintas armas producen ruidos diferentes al cortar, al aplastar o al reventar a los enemigos. La sensación de viscosidad y de contundencia es total al "darle fuerte" a una víctima. ¿Suena chungo? Ya os he avisado: es un juego de terror.

Arnau Sans

NUESTRO VEREDICTO_
Manhunt 2 es, polémicas aparte, un muy buen juego de acción y de terror. La violencia no se ha añadido al juego para vender más. La violencia es la razón de ser de Manhunt 2, a la que acompañan otras buenas razones: un buen apartado técnico si tenemos en cuenta que es un juego para Wii y para PS2, y un soberbio uso del WiiMote.

La Polémica

Manhunt 2 está siendo polémico. Eso no está mal: muchos juegos son polémicos y muchos de ellos se benefician de ello. Pero en este caso, las cosas han ido más allá. En el Reino Unido, la BBFC ha rechazado el juego, lo que significa que se prohíbe su distribución en el país. Irlanda, Australia y otros países están a punto de adoptar la misma medida y, en Estados Unidos, el país más pacífico y menos violento del mundo, se ha clasificado al juego Sólo para Adultos. Esta clasificación es muy perjudicial para Take 2, la distribuidora, no sólo porque reduce su mercado potencial, sino porque en el caso americano, lo suprime por completo: Nintendo y Sony no permiten que juegos de esa clasificación se vendan para sus consolas y eso implica de forma indirecta que Manhunt 2 tampoco se vendería en EEUU.

Estamos indignados. No pretendemos decir que Manhunt 2 no sea violento: lo es, y mucho, pero no más que Hostel 2, y no más que las decapitaciones reales de Irak que se mostraron en todas las "teles" del mundo. Manhunt 2 es un ultra-violencia virtual. Simulada. No real. Me gustaría preguntarle a estos señores que han censurado el juego: ¿van a censurar también la próxima película de Tarantino? o ¿la van a aplaudir en Cannes? ¿Van a impedir que vuelva a hacerse una película de El Silencio de los Corderos? ¿De verdad no veremos más tripas desparramadas en películas de la Segunda Guerra Mundial? La respuesta ya la sabemos. Su causa también: ¿el videojuego es el origen de la violencia en nuestra sociedad?...

Lamentable.

LA INTELIGENCIA DEL JUGADOR SERÁ LA QUE DEFINA EL ESTILO DE JUEGO, Y NO AL REVÉS COMO SUCEDE EN DEMASIADAS OCASIONES.



LA FORZA DE 400 CV

FORZA MOTORSPORT 2

NOTA: 8,5
PENSAMOS QUE ES: Consumición obligatoria

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Acción
Plataforma: Xbox 360
Desarrollador: Microsoft Game Studios
Distribuidor: Microsoft

PROS_
- Un simulador en toda regla
- Motor de daños e IA
- Muy personalizable
- Recreación excelente de circuitos y vehículos

CONTRAS_
- Poca sensación de velocidad

Al fin Microsoft Game Studios ha dejado ver el sucesor del que fue un exitazo en lo que se refiere a Simulación de carreras de la anterior generación. Forza Motorsport 2 promete ser más que su predecesor o, al menos, llegar tan alto como éste llegó su día.

Nos han presentado el juego como el simulador de conducción por excelencia y es fácil decirlo si nos fijamos en que no hay prácticamente rivales que puedan hacerle sombra. Aún así sabemos que los que intenten hacérsela deberán sudar para conseguirlo.

A primera vista vemos que, toda la calidad técnica del anterior Forza, sigue vigente en éste: ¿alguien imagina como podría llegar a ser la suma de la técnica del primer título y la potencia de la nueva generación de consolas? Brutal. Veamos si es esta la verdad que esconde Forza Motorsport 2.

Forza Motorsport 2 une todas las cualidades posibles dentro de un gran juego de estas características: calidad, cantidad, evolución y personalización.

Calidad en su aspecto gráfico, donde vemos que la suavidad de movimientos acompaña a la excelente resolución, texturas y modelados excepcionales.

Cantidad en cuanto a número de coches y de circuitos que podemos elegir. Necesitaremos un buen puñado de horas para tener los más de 300 modelos disponibles y disfrutarlos todos.

Evolución en el desarrollo del juego. Siempre tendremos que aspirar a tener mejores y más potentes vehículos, así como competir contra rivales más difíciles y dignos.

Y personalización, porque ¿a quién no le gusta tener su coche preferido modificado a su antojo? En Forza podremos cambiar toda la mecánica y el aspecto del coche como más nos guste y como creamos que mejor funcionará.

Con estos cuatro importantes pilares podemos cerciorarnos de que FM2 será un éxito rotundo, pero todo no acaba ahí. Tenemos otros aspectos en los que apoyarnos, por ejemplo, los desperfectos físicos que podamos sufrir conduciendo serán visibles, así como también podremos tener problemas mecánicos, inclu-

FORZA MOTORSPORT 2 UNE TODAS LAS CUALIDADES POSIBLES DENTRO DE UN GRAN JUEGO DE ESTAS CARACTERÍSTICAS: CALIDAD, CANTIDAD, EVOLUCIÓN Y PERSONALIZACIÓN.



NO ES SÓLO POR LA CALIDAD EVIDENTE DE LAS TEXTURAS Y LA PERFECTA RECREACIÓN DE LOS CIRCUITOS Y DE LOS VEHÍCULOS, SINO POR LOS EXCELENTES MODELADOS, EL GRAN SISTEMA DE COLISIONES Y LA GRAN SUAVIDAD DEL CONJUNTO.

















LA CONDUCCIÓN SIGUE SIENDO TOTALMENTE DE SIMULADOR, AUNQUE COMO EN TODOS LOS MODOS DEL JUEGO SE PUEDEN ACTIVAR AYUDAS PARA QUE EL CONTROL SEA MÁS ASEQUIBLE.

so sin chocar, simplemente abusando de subir demasiado las revoluciones al reducir bruscamente, con un motor que empezará a echar humo y nos restará mucha potencia.

Todo ha sido cuidado para presentarnos una de las experiencias automovilísticas más reales hasta el momento.

El juego está lleno de bondades gráficas que, a nuestro parecer, no tienen rival alguno. Ya no es sólo por la calidad evidente de las texturas y la perfecta recreación de los circuitos y de los vehículos, sino por los excelentes modelados, el gran sistema de colisiones y la gran suavidad del conjunto. Merece mención especial los desperfectos del coche, que afectarán tanto a su aspecto visual como a su control y a nuestro dinero, ya que cada vez que tengamos un choque o algo similar, tendremos que gastar dinero en reparaciones.

El único punto negativo es que la sensación de velocidad no es demasiado grande. Hace falta llegar a grandes velocidades para notar que el coche corre. Esto ya pasaba en el Forza 1 así que tampoco es algo que nos haya sorprendido.

FM2 contará con tres bloques de modos de juego principales: Arcade, Carrera y Multijugador. El modo Arcade proporciona premios a muy corto plazo en forma de coches y de logros desbloqueables. La conducción sigue siendo totalmente de simulador, aunque, como en todos los modos del juego, se pueden activar ayudas para que el control sea más asequible: control de tracción, línea de carrera, ABS, control de estabilidad y posibilidad de cambio de marchas automático.

El modo Carrera será el principal centro de acción del juego. En él podremos conseguir la mayor cantidad de premios y podremos tener guardados los coches de nuestro garaje para utilizarlos en los demás modos de juego. A medida que vayamos avanzando será más difícil será ganar pero podremos obtener mayor cantidad de más dinero que nos permitirá comprar mejores coches y piezas.

Otras de las novedades en FM2 es que podemos regalar o vender coches gracias a Xbox Live. Nos permite, simplemente, dedicarnos a pintar coches y así, si queremos, venderlos o/y comprar coches a otros usuarios que se dediquen a mejorarlos física y mecánicamente. Las posibilidades son grandes, y parece que la experiencia on-line será tan buena como en su predecesor.

La conducción es una delicia. La curva de dificultad premia la perseverancia y el aprendizaje de los distintos conceptos modificables de cada coche. Podemos llegar a lograr todos los torneos con pocos autos, siempre y cuando los sepamos modificar y optimizar para cada reto en concreto.

Además al aumentar la dificultad dispondremos de tres niveles: inicial, medio y alto. Tendremos la opción de contratar a un piloto para que corra por nosotros. Cuanto mejor categoría tenga más tendremos que pagarle para que corra y nos intente ganar esa carrera. El piloto cobrará según el nivel que le demandemos, ¡como los profesionales!

En el modo editor hemos encontrado varias novedades con respecto al primer FM. Además de permitir más capas para los diseños y más opciones de pintado, también podremos extrapolar un diseño y utilizarlo después en todos nuestros coches, como si de una escudería se tratara. Así que nuestro garaje podrá guardar todos los modelos con el mismo diseño y sólo deberemos añadir el número a cada uno.

La base de todo buen simulador de carreras radica en la implicación que nos propone o, dicho de otra manera, de la sensación de reto que nos hace sentir. La IA cumple su propósito. Dejando a un lado su excelente motor físico tiene en cuenta: la aceleración, la velocidad y el peso, así como la adherencia de cada una de las ruedas y su desgaste. Forza Motorsport no sería lo mismo sin su apurada IA. Tus contrincantes también quieren ganar la carrera así que los conductores se moverán de forma excelente: apretando en las últimas curvas si están a poca distancia; metiéndose por el interior si ven sitio; equivocándose en las frenadas,Ð Sensaciones a cada segundo que te harán vibrar como si de un circuito real se tratase.

Daniel Mora

NUESTRO VEREDICTO_

Toda la calidad de Forza Motorsport se ha visto reflejada en esta segunda entrega. Un nivel de simulación elevado, pero adaptable para los menos exigentes. Una calidad gráfica digna de la nueva generación. Un motor físico y una IA que estarán a la altura de cualquier jugador. Coches totalmente personalizables y un modo multijugador tan o más bueno que el anterior. No se le puede pedir mucho más a un juego de carreras y, desde luego, Forza 2 hará sentir la tensión de la competición profesional a todos los que se atrevan a ponerse a los mandos de este simulador.

¡ÁRBITRO, ESO ES PENALTY!

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

NOTA: 8.7
PENSAMOS QUE ES: Consumición obligatoria

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 7+
Género: Deportivo
Plataforma: Wii
Desarrollador: Next Level Games
Distribuidor: Nintendo

PROS_
- El modo online, ya que no contar con él hubiera sido pecado
- Destila diversión por los cuatro costados y demuestra que Wii no es sólo sensor de movimientos
- Meter seis goles de golpe es una gozada
- Poder fardar ante nuestros colegas yanquis y japoneses (¿?) de que estamos disfrutando de un juego antes que ellos...

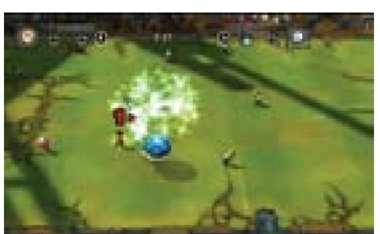
CONTRAS_
- Se echa de menos un poco de creatividad en los modos de juego

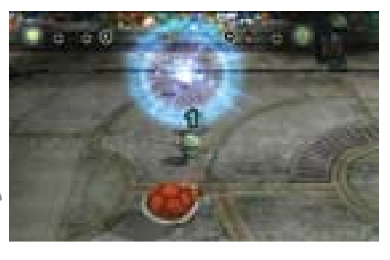
LINKS_
Visita: http://wii.nintendo.com/software_mariostrikers.jsp



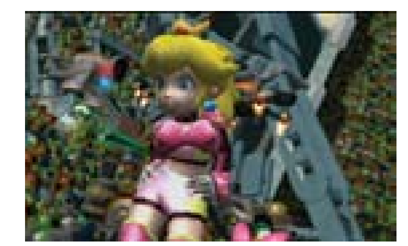
UN SUPERTRALLAZO PUEDE SIGNIFICAR HASTA SEIS GOLES DE GOLPE. ASÍ QUE, OLVÍDATE DE MARCAR UN GOL Y METER EL AUTOBÚS ATRÁS AL MÁS PURO ESTILO CLEMENTE.











Mario llega a Wii con la pandilla de siempre y con el balón bajo el brazo. Olvídate de fueras de juego, cambios, tarjetas o achicamiento de espacios, aquí sólo hay una regla: marca más goles que el rival... El goteo de juegos en Wii es lento, pero poco a poco se está construyendo un interesante catálogo (dentro del universo Nintendo, claro). A los magníficos Wii Sports y Twilight Princess iniciales se han sumado ofertas tan diferentes como Wario Ware, El Padrino o el destacable Tiger Woods PGA Tour 07. Ahora tenemos un nuevo fichaje, y nunca mejor dicho. Es el Mario Strikers Charged Football y llega con dos grandes titulares: en primer lugar, es el juego que estrena el modo online en Wii; en segundo, por fin los europeos podemos disfrutar los primeros de algo, ya que su publicación en USA no llegará hasta finales de julio y en Japón hasta antes de final de año. Quizá sea una tontería, pero está bien ser los primeros alguna vez, ¿no?

El juego en sí es lo que es, una secuela del Super Mario Strikers de GameCube adaptado a Wii, pero no tanto como para poner en primer plano el sensor de movimiento del Wiimote. Next Level Games ha optado por darle el protagonismo al Nunchuk, con cuyo pad nos moveremos a nuestras anchas. El mando principal queda para chutar, regatear, pasar y demás movimientos clásicos de cualquier juego de fútbol. Bien, muy clásicos tampoco... Porque como buen juego deportivo de Mario que se precie, las reglas brillan por su ausencia, y es que por no tener no tendremos ni fueras de banda. En su lugar, una salida del terreno de juego puede acabar con nuestro personaje electrocutado o simplemente abocado a un precipicio.

Si de algo peca Mario Strikers Charged Football es de contar con pocos modos de juego. Además del online, tendremos un modo Entrenamiento, ideal para pillar en diez lecciones las nociones básicas, un modo duelo (Dominación) para jugar contra un amigo o contra la consola, un torneo en el que proclamarse campeón (Copa Striker) y el cada vez más socorrido 'modo desafío' en el que nos toca cambiar el curso de un partido a falta de poco tiempo para el final. El principal fallo es la poca capacidad de configuración de cada uno de los modos...

Pero bueno, vamos a lo que importa: jugar. Los partidos son siempre de cinco contra cinco y los podemos limitar a tiempo o a número de goles. En caso de empate hay gol de oro, o muerte súbita: el primero que marca gana. La selección de equipo es libre excepto en el portero, que siempre será esa criatura tan amistosa llamada Kritter. Por lo demás, deberemos elegir un capitán y tres acompañantes. Los capitanes son los personajes más reconocibles del universo Mario, empezando por el fontanero y siguiendo con Luigi, las princesas Peach y Daisy, Yoshi, Donkey Kong, Bowser, Wario y Waluigi. Hay además capitanes ocultos. Para completar el equipo dispondremos de tres secundarios, a escoger entre: Koopa Troopa, Shy Guy, Toad, Boo, Birdo, Monty Mole, Hammer Bro y Dry Bones. Pudiendo repetir. Como en todo juego Mario que se precie, cada personaje cuenta con habilidades propias, desde la brutalidad y lentitud de Bowser y Wario a la rapidez de Daisy, pasando por el equilibrio de Mario y Luigi. Cada personaje tendrá una habilidad propia en el chute y en el regate, siendo los capitanes los que presentan la mejor arma ofensiva: el supertrallazo. Y es que podremos hacer tres tipos de chuts, dependiendo del rato que mantengamos pulsado el gatillo B. Con el más flojo será difícil que marquemos, con el intermedio no sólo tendremos opciones sino que además obtendremos un objeto arrojadizo (¡sí! tres hurras por los resbaladizos plátanos, las molestas conchas...), y con el fuerte... dependerá del jugador. Los secundarios harán un supertiro y los capitanes, como ya hemos dicho, un supertrallazo que nos puede reportar hasta seis goles ¡de golpe! Creo que con esto ya queda del todo claro que no estamos ante un simulador... Olvídate, pues, de marcar un gol y meter el autobús atrás al más puro estilo Clemente, porque en cualquier momento te puede caer una "manita" del cielo.

Con el paso del tiempo, veremos que los partidos son divertidos en online o contra un colega porque el juego está muy orientado a fomentar los piques. Pero la poca variedad de recursos hace que la competición contra la máquina no tenga mucha vida útil. En el aspecto gráfico no nos podemos quejar, quizá peque de poca definición en algunos momentos donde la pantalla se llena de objetos, pero las animaciones están trabajadas y en los aspectos técnicos estamos ante un juego cien por cien Mario: corrección sin alardes. Eso sí, las bonitas animaciones que acompañan a los supertrallazos son bonitas... pero cansinas, porque no podremos prescindir de ellas.

Dani Rodríguez

NUESTRO VEREDICTO_

Sin ser ninguna revolución en ningún aspecto, Mario Strikers Charged Football es un título que hay que tener a menos que odies visceralmente el fútbol. Tiene horas de juego por delante, especialmente, si no competimos contra la máquina, y la unión del fútbol con los clásicos guiños de la factoría Mario hacen una buena pareja.

NI EL MEJOR DE LOS VINOS DEMUESTRA TANTO CON EL PASO DE LOS AÑOS. NO HAY DUDA, LARA CROFT ESTÁ MEJOR QUE NUNCA.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

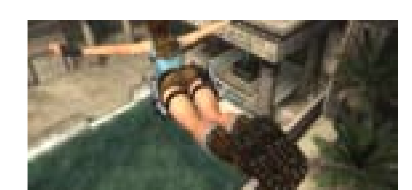
NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES: Excelente

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Acción
Plataforma: Playstation 2, PC, PSP
Desarrollador: Crystal Dynamics
Distribuidor: Eidos

PROS_
· Gráficos impresionantes
· Pequeñas variaciones argumentales
· Jugabilidad inmejorable

CONTRAS_
· Algunos puzzles muy difíciles

LINKS_
Visita: www.tombraider.com/anniversary



Que mejor celebración para el undécimo cumpleaños de Lara Croft y Tomb Raider, que un nostálgico regreso a los inicios, a los primeros tiempos, donde la bella Lara nos deslumbró por primera vez y en los que demostró ser una fémina de armas tomar.

Este ha sido el escenario elegido por Crystal Dynamics, para la entrega que conmemora los 10 años de la saga de aventuras más conocida por jugadores, y por no jugadores. No hay duda que desde su lanzamiento, Tomb Raider, demostró un carácter único, dando a conocer en 1996 su primer título de la saga, para PlayStation. El juego sorprendió, desde su salida, por su calidad técnica y por su argumento. Mostraba la historia de una chica huérfana, marcada por la repentina pérdida de sus padres, que tras heredar una gran fortuna, decide adentrarse en un mundo de aventuras en busca de todo tipo de artefactos mitológicos, guiada por su pasión más grande: la arqueología.

Tomb Raider Anniversary nos sitúa en el mismo escenario y en la misma época del primer Tomb Raider. Pero ahora contamos con un equipo de desarrollo con unos cuantos años de experiencia a sus espaldas, y con el motor gráfico del último Tomb Raider: Legend. En esta nueva versión se ha intentado conservar muchas de las características del primer Tomb Raider, pero introduciendo nuevos movimientos ya vistos en Legend. Gracias a este nuevo motor gráfico, podremos disfrutar de una Lara mucho más estilizada de lo que pudimos ver en nuestras PSX hace ya unos cuantos años, y verla en acción, poniendo en práctica sus nuevos movimientos, rodando o saltando de uno lado a otro gracias a su gancho. Se han añadido un sinfín de posibilidades nuevas. Durante los combates podremos utilizar un modo llamado Adrenalina, que a través de la utilización de un Bullet Time, dará la posibilidad de esquivar una ataque y de contraatacar asestando golpes más mortíferos a nuestros enemigos. Por el contrario, la parte armamentística sigue siendo la misma. Dispondremos de las mismas armas que en la versión inicial, contando con el par de pistolas con munición infinita y pasando después por las UZIs, la mágnum y la escopeta.

La mejora de la física en este juego nos permitirá realizar movimientos más complejos pero con un mayor realismo, así como la posibilidad de realizar puzzles más complicados. Una mejora considerable en la Inteligencia Artificial de los enemigos, nos invitará a realizar un esfuerzo mayor a la hora de derrotarlos, sean humanos como nosotros o monstruos de todo tipo.

El apartado gráfico es sorprendente, teniendo en cuenta la gran evolución que ha sufrido el juego en su versión original. Y todo gracias al ya comentado motor de Tomb Raider: Legend. Los escenarios que se nos muestran son grandes y con una amplia cantidad de detalles, habiendo mejorado, pero manteniendo en esencia, lo visto en la versión original.

En el apartado sonoro nos encontramos con lo que ya escuchamos hace tiempo. Una banda sonora que se adapta a nuestros pasos y que varía con la acción del juego. Así que tenemos unos temas suaves y tranquilos durante el desarrollo de la aventura y que aumentan de nivel en concordancia con la acción que se esté llevando a cabo, ya sea un momento de tensión por algo que tiene que ocurrir, o por la repentina aparición de unos lobos.







Las aventuras las viviremos atravesando las ciudades que vimos hace años. La misteriosa ciudad de Vilcabamba, en Perú. Las pirámides llenas de criaturas ancestrales en Egipto. Los subterráneos túneles de Grecia, en los que deberemos afrontar difíciles puzzles. Hasta llegar al mundo perdido.

La combinación es sin duda memorable. Excelente, tanto para los jugadores más veteranos en los mundos de Lara y en sus enrevesados puzzles, como para los novatos, a los que posiblemente les cueste algo más avanzar, pero a los que sin duda les aportará un gran numero de horas de diversión a manos de una Lara Croft inconmensurable.

Ernesto Gámez

NUESTRO VEREDICTO_

Un juego de alta calidad en todos los aspectos: en jugabilidad, en gráficos, en música, a nivel de entretenimiento... Sin duda, los seguidores de Lara, disfrutaran ya que deja el listón alto para próximas entregas.

TRAS DOS AÑOS DE ESPERA LLEGA EL MEJOR COLIN

COLIN MCRAE: DIRT

NOTA: 9
PENSAMOS QUE ES: Excelente

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 12+
Género: Conducción
Plataforma: Xbox 360, PS3, PC
Desarrollador: Codemasters
Distribuidor: Atari

PROS_
· Apartado gráfico espectacular
· La cantidad de modelos diferentes
· Buena curva de aprendizaje
· El mejor sonido en un juego de conducción

CONTRAS_
· ¿Se puede llegar al record mundial?

LINKS_
Visita: http://es.codemasters.com/dirt

LA FÍSICA APLICADA ES LA MÁS ESPECTACULAR DE CUANTOS JUEGOS HAYA EN EL MERCADO. SE LLEGA A CALCULAR, INCLUSO, LOS EFECTOS DEL AIRE EN NUESTRO ENTORNO EN TIEMPO REAL.

El doctor honoris causa de los rallies trae, de la mano de Codemasters, la entrega más sucia de su aclamada saga. Hablamos de Colin McRae, todo un nombre propio en la competición Off-Road así como en el mundo de los videojuegos, y la última de sus joyas: DIRT. Enfúndate los guantes, el casco y ajusta los 5 puntos del cinturón para embarrarte hasta las cejas en el que posiblemente sea el mejor juego de motor extremo.

Es paradójico que el título y la sensación al probarlo sean tan distantes. Estamos, sin dudarlo, ante el mejor Colin que hemos podido probar y seguramente un paso por delante de sus competidores. Todos y cada uno de los aspectos del juego están cuidados hasta el más mínimo detalle, ofreciendo una calidad asombrosa tanto en lo técnico como en la jugabilidad.

Tras una presentación de las que quitan el hipo, podremos empezar nuestra carrera profesional desbloqueando una serie de niveles en el modo Estrellato. A modo de pirámide, el catálogo de pruebas disponibles es brutal y van desde la clásica prueba de rallies hasta carreras de escalada y de resistencia. El objetivo es llegar a la parte más alta de la pirámide y correr la carrera de los campeones con los mejores corredores y coches.

Para empezar, deberemos comprar un coche adecuado a la prueba que queremos disputar, por lo que no nos servirá el primer Clio para correr una competición de boogies. Podremos escoger entre diferentes dificultades, con un premio económico proporcional, siendo la profesional la más alta. Tendremos la posibilidad de aumentar nuestros ingresos quedando en buenas posiciones y, de esa manera, comprar nuevos coches para poder llevar a cabo las nuevas pruebas que se vayan desbloqueando gracias a nuestra progresión.

La curva de aprendizaje es muy buena y tanto si somos experimentados en juegos similares como si no, en breve, cogeremos las riendas del vehículo y empezaremos a ganar competiciones, aunque al principio sea en el nivel más bajo.

Por otra parte, también podremos jugar en modo Rally, y con los 3 modos disponibles (nacional, internacional y universal) nos acercaremos aún más a la experiencia más clásica de la franquicia.

La simulación de conducción es suave y realista, a buen seguro, la más trabajada de cuantos títulos hayan aparecido. Los diferentes elementos externos como el decorado o las inclemencias meteorológicas características de las diferentes zonas afectarán más que nunca al estilo de pilotaje.

El apartado gráfico del título es, sencillamente, espectacular. Aunque a priori parecía mentira, el juego se ve tan bien en movimiento como en las capturas enviadas por Codemasters. Los efectos de luz empleados son de última generación y también los más realistas que hayamos podido ver hasta ahora. Los efectos meteorológicos como la niebla,

SE HA REHECHO DESDE CERO, AUNQUE SE HA MANTENIDO EL MAGNÍFICO NIVEL DE JUGABILIDAD QUE HIZO FAMOSA A LA SERIE.

lejos de ser un simple truco para subir los frames, harán que parezca que nos cale la humedad en los circuitos más tétricos. El realismo abrumador de los escenarios es palpable en zonas conocidas como Calonge – Cataluña en las que claramente corremos por las carreteras de la Costa Brava, con sus pinos y con sus detalles característicos. Las animaciones, como no podía ser de otra forma, van en concordancia al nivel del apartado. Tanto las más claras como son las del coche al virar o al saltar espectacularmente, incluso las del piloto dentro de la cabina cambiando o usando el freno de mano... no hacen más que sorprendernos gratamente. La física del título da un paso adelante con el uso de elementos alterables en el escenario, que además de adornar pueden ser destrozados, todo ello afectará a nuestra clasificación. Además, el juego incorpora un sistema de daños dinámico espectacular y os aseguramos que cualquier pequeño golpecito ya puede pasar factura.

Por último, y no por ello menos importante, merece mención especial el sonido. Lejos de conformarse con utilizar un pequeño catálogo de grabaciones y aumentar el volumen al son de las revoluciones, el juego incorpora un generador de efectos en tiempo real además de una ingente cantidad de samples de coches tomadas en directo.

Alberto Ribes

NUESTRO VEREDICTO_

Codemasters ha empleado muy bien los dos años de demora en la publicación de un nuevo Colin McRae rehaciéndolo desde cero y aprovechando las posibilidades que le brindan las consolas de nueva generación. Un título del que sorprenden hasta los menús, completamente en 3D y con tiempos de carga en los que se nos mostrarán estadísticas de nuestro progreso. Si te gustan los juegos de conducción, no lo dudes, estás ante uno de los mejores.











MAGIA EN TU SWING

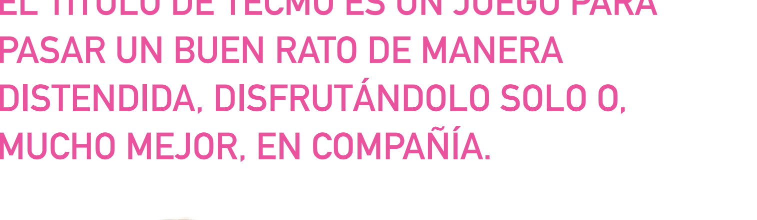
PANGYA: GOLF WITH STYLE

NOTA: 7
PENSAMOS QUE ES: Bueno

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: Todos los públicos
Género: Deportivo
Plataforma: Wii
Desarrollador: TECMO
Distribuidor: Nintendo

PROS_
- Divertido y ameno, para echar una tarde divertida
- La BSO atrapa en otra dimensión
- La forma de realizar Swings

CONTRAS_
- Gráficamente pobre
- Puede aburrir jugándolo solo



EL TÍTULO DE TECMO ES UN JUEGO PARA PASAR UN BUEN RATO DE MANERA DISTENDIDA, DISFRUTÁNDOLO SOLO O, MUCHO MEJOR, EN COMPAÑÍA.







Nintendo sigue sacando partido del buen resultado que está dando su nueva consola en los videojuegos de deporte y ahora nos sorprende con un título que anda a medio camino entre realidad y fantasía. El nexo de unión, en este caso, no es otro que el deporte de los palos y los agujeros.

Amigos, no malinterpreten estas palabras pese a lo fácil de la asociación. Hablo ni más ni menos que del Golf. De la mano de Tecmo, Nintendo lanza Pangya: Golf with Style, un videojuego deportivo basado en un argumento totalmente fantasioso, incluso delirante.

En una dimensión paralela...
En una dimensión paralela a la nuestra existe una isla mágica, su nombre es Pangya. Cientos de años atrás un extraño campo de maligna fuerza se propagó por la bonita ínsula, absorbiendo la vitalidad de los seres vivos que poblaban por entonces dicha ínsula.

Los sabios más eminentes de los pueblos de Pangya hallaron la solución para acabar con ese mal que les corrompía sus tierras y su ganado. Con sus poderes mágicos consiguieron concentrar todos los buenos espíritus que quedaban intactos en una pequeña bolita a la que bautizaron con el nombre de: "Fénix Mística". Estos sabios sabían que si conseguían introducir la bola mágica por el único punto débil del campo de fuerza, éste se desvanecería perdiendo todo su poder.

Pero existía un problema. Tal era el poder de la "Fénix Mística" que no podía ser tocada por las personas. Debían propulsarla mediante algún palo o bastón, para lanzarla al cielo y alcanzar su objetivo. De esta forma se crearon los "Air Lance", gracias a los cuales y a la ayuda de un guerrero de otro mundo, los habitantes de Pangya consiguieron su objetivo liberando sus tierras del maligno poder.

Desde entonces, de forma conmemorativa, se celebran torneos de un deporte que emula la épica hazaña. A estos torneos invitan a seres humanos del mundo de donde vino el valeroso guerrero que les ayudó a derrotar a aquel ancestro mal. Ese deporte, obviamente, es el Golf y los invitados somos nosotros. Preparaos, pues, para una nueva edición del torneo de Pangya: Golf with Style.

Un mundo de color y fantasía
Pangya es una tierra mágica y así es como la han retratado. Escenarios muy variados, bastante amplios y con diferentes elementos son la tónica general del juego. El acabado de los mismos es más bien modesto, aunque muy correcto. Con unas texturas discretitas y poca ostentosidad gráfica, el juego consigue cumplir su objetivo prioritario: hacer que nos entre por la vista con su colorido, su diseño y su variedad.

Los personajes están representados con un estilo a lo animación japonesa, muy correctos, pero igualmente sencillos. En la tónica de lo que acabará siendo el apartado gráfico en general. La variedad está servida de igual forma e incluso podremos personalizarlos comprando nuevos objetos y artefactos. En general, Pangya: Golf with Style, no sorprende en exceso dentro de su apartado visual, pero resulta bonito y colorido, dotando al título de ese toque mágico que lo caracteriza.

Otro aspecto positivo es la divertida BSO que nos presenta el juego. Ritmos graciosos, relajantes y a la par algo movidos, hacen que deseemos movernos a su ritmo mientras esperamos turno para efectuar nuestro golpe. Todo un acierto seleccionar estas entrañables melodías, que quedan que ni pintadas con lo que es el aspecto general del juego.

Perfecciona tu Swing
Principalmente debemos comentar que el juego de Tecmo es un juego para pasar un buen rato de manera distendida, disfrutándolo solo o, mucho mejor, en compañía. Encontraremos muchos y variados modos de juego entre los que debemos destacar el modo "Pangya Festa" que es el nombre que han elegido para denomiar al torneo de golf en el que nosotros participaremos. Esta modalidad es la correspondiente al modo de un jugador y es donde podremos ir desbloqueando muchas de las opciones que el juego incluye.

A parte de este modo encontraremos partidas por hoyos o por golpes, y un modo entrenamiento para ir pillándole el truco al Swing. Este último aspecto es el aspecto principal en la jugabilidad del título y exigirá de nosotros cierto esfuerzo. Tanto el ángulo de nuestras muñecas, la fuerza ejercida y la cinética del golpe en general están muy bien conseguidos.

En lo referente a la selección de palos, distancias y efectos, el juego es muy intuitivo y facilón, convirtiéndolo en un juego para todos los públicos. Con algo de práctica, incluso nuestros abuelos podrán realizar Swings dignos y ser unos duros rivales en Pangya: Golf with Style. Es por esto mismo por lo que el modo multijugador es el que acaba resultando el más atractivo.

Antonio Soto

NUESTRO VEREDICTO_ Por estas razones consideramos que Pangya: Golf with Style es un título disfrutable al 100%, entretenido y muy ameno. Totalmente recomendable para jugar entre amigos en una larga y tranquila sesión multijugador "echando unos hoyos". Si tienes ganas de pasar un buen rato sin grandes complicaciones y dispones de muchos amigos en tu misma situación, te recomendamos Pangya: Golf with Style. Detrás de su aspecto infatiloide y fantasioso encontramos muchas horas de sosegada diversión. Levantaos, coged vuestro Wiimote y ¡a golpear!

SIRVIENDO PARA GANAR

SMASH COURT TENNIS 3

NOTA: 7,4
PENSAMOS QUE ES: Recomendable

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Deportivo
Plataforma: PSP
Desarrollador: NamcoBandai
Distribuidor: Namco

PROS_
- Posiblemente, es la mejor elección para jugar a tenis en PSP
- La gama de golpes es muy buena
- El modo ProTour, con paciencia, puede darnos horas y horas de diversión
- Mezclar el PacMan con el tenis…

CONTRAS_
- Las animaciones podrían estar mejor trabajadas
- La curva de dificultad es muy irregular
- Pocos jugadores reales, y tampoco están los mejores

LINKS_
Visita:
www.smashcourttennis3.com

Cuando se programa un juego deportivo, y también cuando se compra, surge el debate: ¿arcade o simulador? Este Smash Court opta por la segunda opción y nos mete en el espacio de una PSP el mundo del tenis... entre comillas. Por un lado tendremos jugadores reales, aunque escasos; ocho chicos y ocho chicas de entre los que destacan Rafa Nadal y Feliciano López, un Feliciano al que los chicos de NamcoBandai han dotado de unas cualidades impresionantes. Luego veremos el porqué... Por otro lado podremos afrontar el calendario anual de la ATP/WTA con total realismo (Grand Slams, Master Series, etc), aunque eso sí, con los nombres cambiados. Por poner un ejemplo, nos tocará jugar el Roland Garros en Lyon.

Los modos de juego de Smash Court Tennis 3 no nos van a sorprender: cara a cara, un modo carrera, un completo tutorial, un desafío en el que nos tocará afrontar los cinco torneos más importantes, un modo ad hoc y los ya imprescindibles minijuegos, esta vez con sabor retro. Combinan el tenis con clásicos del siglo pasado como Galaga, PacMan y Bomberman.

El terreno más interesante en que meternos será el ProTour, el modo carrera de toda la vida. Tendremos que crearnos un personaje desde cero al que iremos dotando de habilidades a medida que ganemos puntos en los torneos. También podremos cambiarnos el peinado, el uniforme, etc. Algunas de las modificaciones influirán en nuestro estilo de juego, otras serán meramente estéticas. Al principio estaremos en el fondo de la clasificación mundial, de manera que tendremos acceso limitado a los torneos. Con el tiempo y los sets ganados, podremos obtener invitaciones o, si subimos lo suficiente en el ranking, acceso directo a todos los torneos del calendario. Eso sí, deberemos dosificar nuestra actividad o el físico se resentirá.

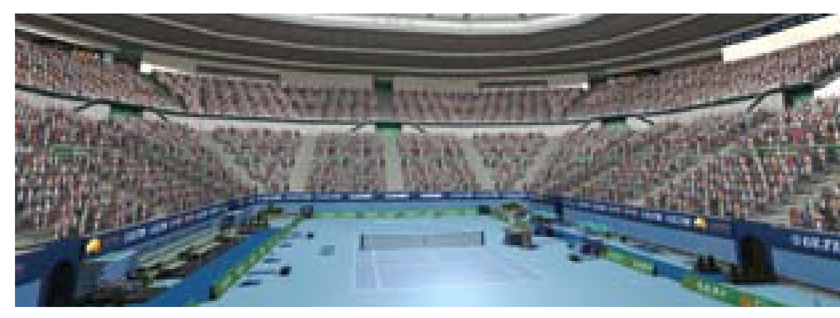
El ProTour está organizado en semanas: en cada una de ellas tendremos que escoger si descansar, si entrar en un torneo o si entrenar. Los entrenamientos aumentan nuestras habilidades, y serán útiles para ahorrar además dinerillo o 'puntos tienda' de manera rápida, aunque de donde sacaremos más mejoras, obviamente, es de los torneos. Lo normal en estos es que cada ronda se dispute al mejor de tres juegos (es decir, ganando dos pasamos) con una final más larga en función de su importancia. Curiosamente, Smash Court Tennis 3 no es un prodigio técnico y también adolece de ciertas carencias en cuanto a la jugabilidad pero, aun así, no deja de ser un buen juego. Los gráficos son buenos para una portátil aunque ciertas animaciones están fuera de lugar: a veces parece que juguemos con patines, porque nuestro jugador no mueve las piernas sino que se desliza. El sonido cumple, pero si jugamos con nuestra propia música tampoco nos perderemos mucho...

Los controles, eso sí, son más realistas que en otros juegos del mismo deporte. Tenemos cuatro tipos de golpe: el cortado (X), con el que podremos hacer útiles dejadas, aunque peligrosas si se nos quedan cortas; el liftado (O), con el que deberemos vigilar que no se nos vaya largo; el globo (triángulo), al que recurrir sólo en ocasiones muy puntuales; y el plano (cuadrado), que nos costará dominar pero que seguramente acabará siendo nuestro golpe de cabecera. Con todos ellos, con los saques, con el pad para dirigir, etc. nos queda una grata sensación de control del juego. Golpeamos, y golpeamos donde queremos (cuando hayamos aprendido, claro...) Quizá lo menos realista sea la soberana imposibilidad de cruzar más determinados golpes.

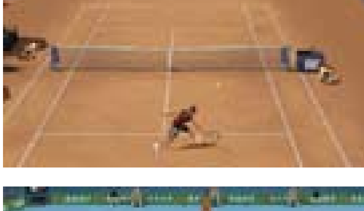
Gráficos y sonido aparte, de lo que más peca este Smash Court es de una deficiente curva de dificultad: dame un año de ProTour y dominaré el mundo. Escalar hasta el top10 es cuestión de familiarizarse con los golpes avanzados, y hecho esto será prácticamente pan comido ganar. El mayor defecto será que más o menos dará igual a quién tengamos delante, si al 250º del mundo o a Roger Federer... o bueno, quizá debería decir Feliciano López, que al fin y al cabo casi siempre está en el número uno. Incluso dentro del mismo partido nuestro rival parecerá en algún momento un crack para luego dejar pasar pelotas relativamente fáciles.

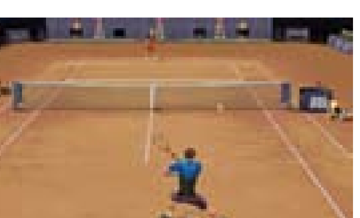
Dani Rodríguez

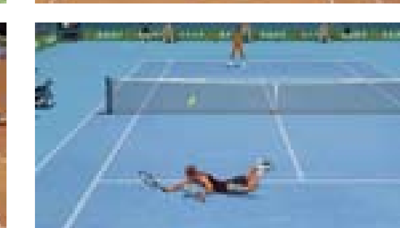
NUESTRO VEREDICTO_
El tenis portátil está a salvo con este Smash Court Tennis 3. Carece de un aspecto técnico sobresaliente, pero eso no lastra que la sensación de jugar a tenis sea realista. Lo peor será que su curva de dificultad quizá haga que nos dure menos que un caramelo en la puerta de un colegio...

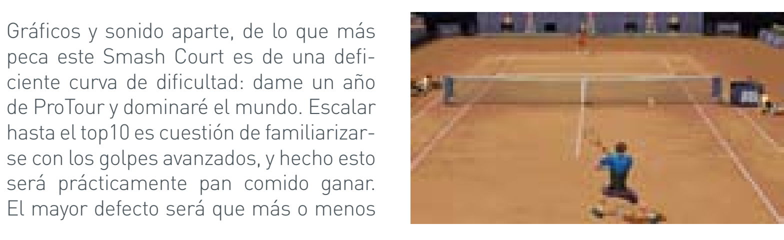


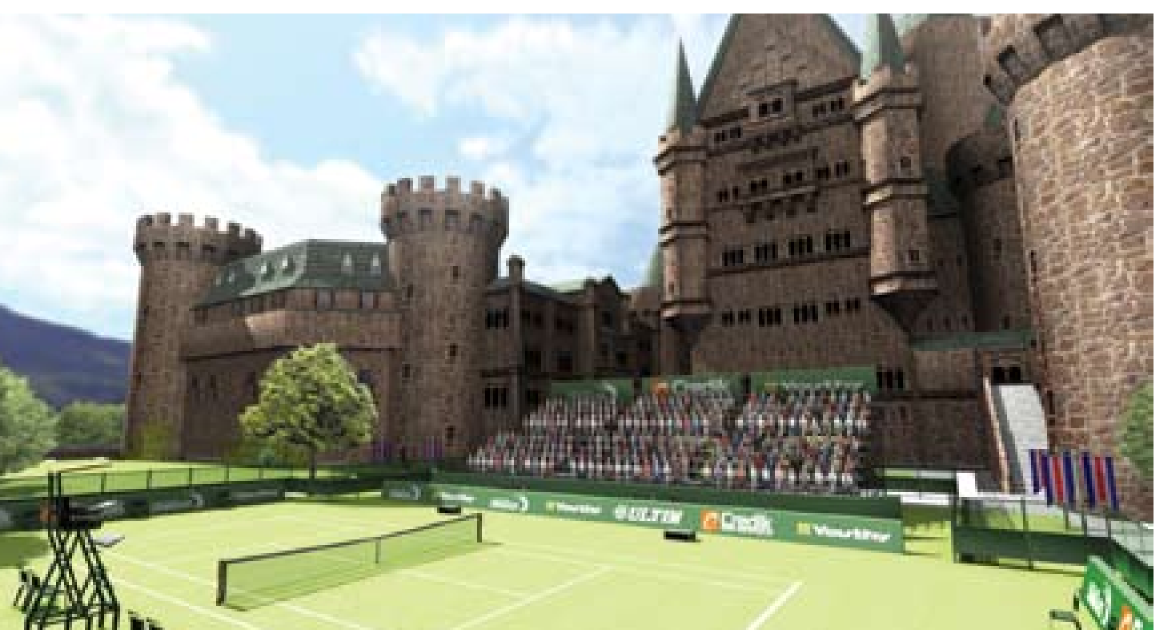












¡BARCO A LA VISTA!

PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO

NOTA: 7
PENSAMOS QUE ES: Bueno

FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 16+
Género: Acción
Plataforma: Xbox 360, Playstation 3, PC, Playstation 2, Wii, PSP, Nintendo DS
Desarrollador: Eurocom
Distribuidor: Atari

PROS_
- Las animaciones de Jack Sparrow
- La variedad de escenarios
- Que cubra dos películas

CONTRAS_
- La linealidad del argumento
- Es muy fácil
- Las voces no son las mismas que en la película



EL VIDEOJUEGO DE "PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO" NO SE LIMITA A LA TERCERA PELÍCULA DE LA TRILOGÍA DE JACK SPARROW. SINO QUE TAMBIÉN REPASA LO QUE VIMOS EN "PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO"

Desde el pasado mes de mayo, "Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo" se está proyectando en los cines de todo el mundo. En esta ocasión, Will Turner (Orlando Bloom), Elisabeth Swann (Keira Knightly) y el antes enemigo, ahora amigo Capitán Barbossa (Geoffrey Rush) deben viajar más allá de los mares conocidos para liberar a Jack Sparrow y a la Perla Negra de las garras del Kraken.

Tras apoderarse del corazón de Davy Jones, Lord Cutler Beckett está intentando hacerse con el control total de los mares y eliminar, así, la piratería de una vez por todas. Esto no puede ocurrir, por supuesto, por lo que nuestros amigos de bandera negra se ponen manos a la obra con la intención de unir todas las fuerzas piratas del mundo.

El videojuego de "Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo" no se limita a la tercera película de la trilogía de Jack Sparrow, sino que también repasa lo que vimos en "Piratas del Caribe: El Cofre del Hombre Muerto", ya que no se hizo un videojuego para consolas domésticas de esa película, y su popularidad no podía caer en saco roto. El argumento mezcla, de una forma un tanto caótica, los argumentos de la segunda y de la tercera película.

El apartado gráfico de Piratas del Caribe es muy notable en su versión para Xbox 360 y para PS3. El modelado de los personajes es excelente, al igual que sus animaciones, especialmente las de Jack Sparrow, para las que se contrató a un imitador del personaje y se capturaron sus movimientos. Cuando en el juego hacemos correr a Jack, éste lo hace con sus peculiares bamboleos, meneando los brazos de forma extraña; y cuando nos desplazamos en sigilo, el movimiento llega a ser incluso cómico, igual que en la película. Es sorprendente el nivel de realismo que han conseguido con este Jack virtual.

En ciertos puntos del juego hay que pulsar botones del mando en una secuencia que se nos indica en pantalla, algo muy de moda últimamente (y sino que se lo pregunten a Kratos). Estas escenas son para lucimiento de Jack, pulsando bien los botones veremos como el personaje hace de las suyas: humillando, esquivando y "bailando" con los enemigos.

El juego es muy lineal, con un argumento muy definido y un camino totalmente escrito por el que debemos pasar para avanzar. En ocasiones esto se agradece, pero en otros momentos es un poco molesto. ¿Por qué no puedo pasar por ese puente hasta que mate a todos los caníbales que se me quieren comer? Por suerte el ritmo es rápido, y cada fase es muy distinta de la anterior, ya que hay que cubrir el argumento de 2 películas enteras.

Los escenarios pertenecen a los films, aunque hay algunas ausencias y algunas novedades (no demasiadas). Así pues, en la misión de la isla de los Pelegostos, no podremos disfrutar de algunos de sus momentos cumbres de la película (la carrera de jaulas-bola), pero viviremos nuevas escenas, como el descenso por un río bravo mientras los salvajes nos arrojan sus lanzas y sus flechas. A nivel técnico estos escenarios son buenos. No excelentes, pero buenos. El nivel de detalle podría haber sido más alto, al igual que la resolución de ciertas texturas, que "cantan".

EL APARTADO GRÁFICO DE "PIRATAS DEL CARIBE" ES MUY NOTABLE EN SU VERSIÓN PARA XBOX 360 Y PARA PS3.

"Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo" es un juego sencillo, como suele pasar en los videojuegos de películas, que van destinados a un publico generalista más que a un publico hardcore-gamer. Terminar el juego es cuestión de hecharle horas, no habilidad, pues salvo los combates más difíciles contra enemigos finales, el resto es pan comido.

Para el ataque hay sólo un botón, y pulsarlo repetidamente es suficiente para derrotar a cualquier enemigo común (piratas de agua dulce). Si tenemos ganas de ver en acción a Jack, bastará con utilizar alguno de sus movimientos especiales de contraataque, que utilizará para evitar la embestida de sus enemigos de forma vistosa.

Los combates más importantes, con personajes centrales como el mismísimo Davy Jones, son lo más espectacular y "difícil" del juego, pues no sólo se trata de dar espadazos y esquivar los suyos: hay que combinar el ataque y la defensa con la pulsación de botones que se indican por pantalla, de forma rápida y rítmica. Lo más divertido, como en la película, es la escena de batalla final en medio de un gigantesco remolino marino.

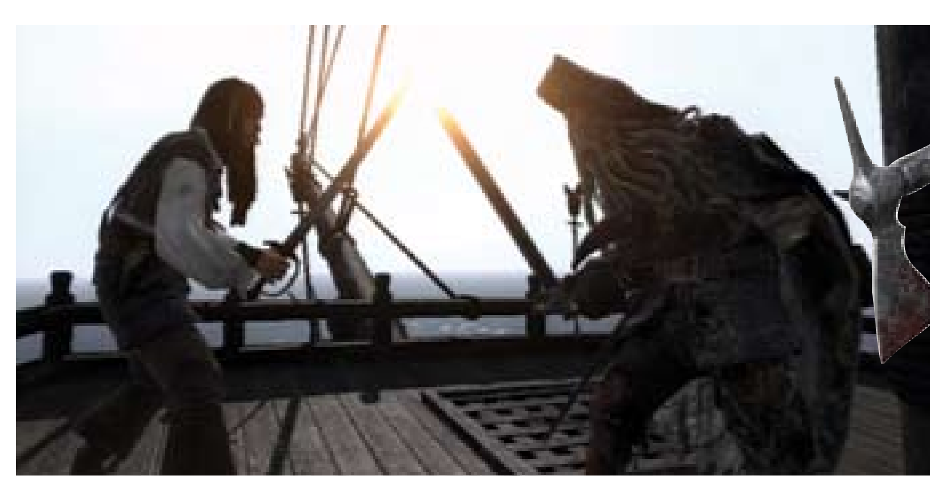
Arnau Sans

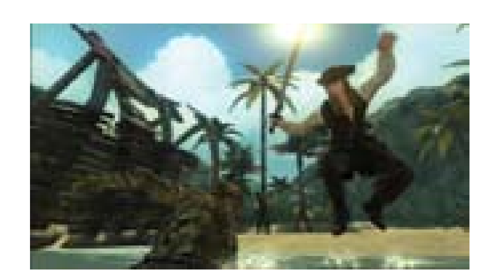
NUESTRO VEREDICTO_

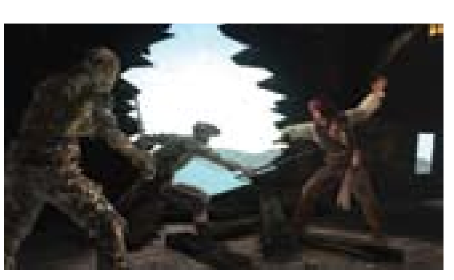
El juego de "Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo" es sencillo, un título simple, relativamente fiel a la película y totalmente asequible para todos los públicos. Los jugadores más veteranos y los más exigentes se cansarán rápidamente de pulsar el botón de ataque y de seguir la ruta marcada, pero aquellos que tengan ganas de emular al estrafalario Jack Sparrow, y de vivir algunas de las aventuras que han visto en el cine, lo disfrutarán.

Un juego simple, mejorable, pero correcto y divertido, de una película simple, mejorable pero correcta... y divertida.



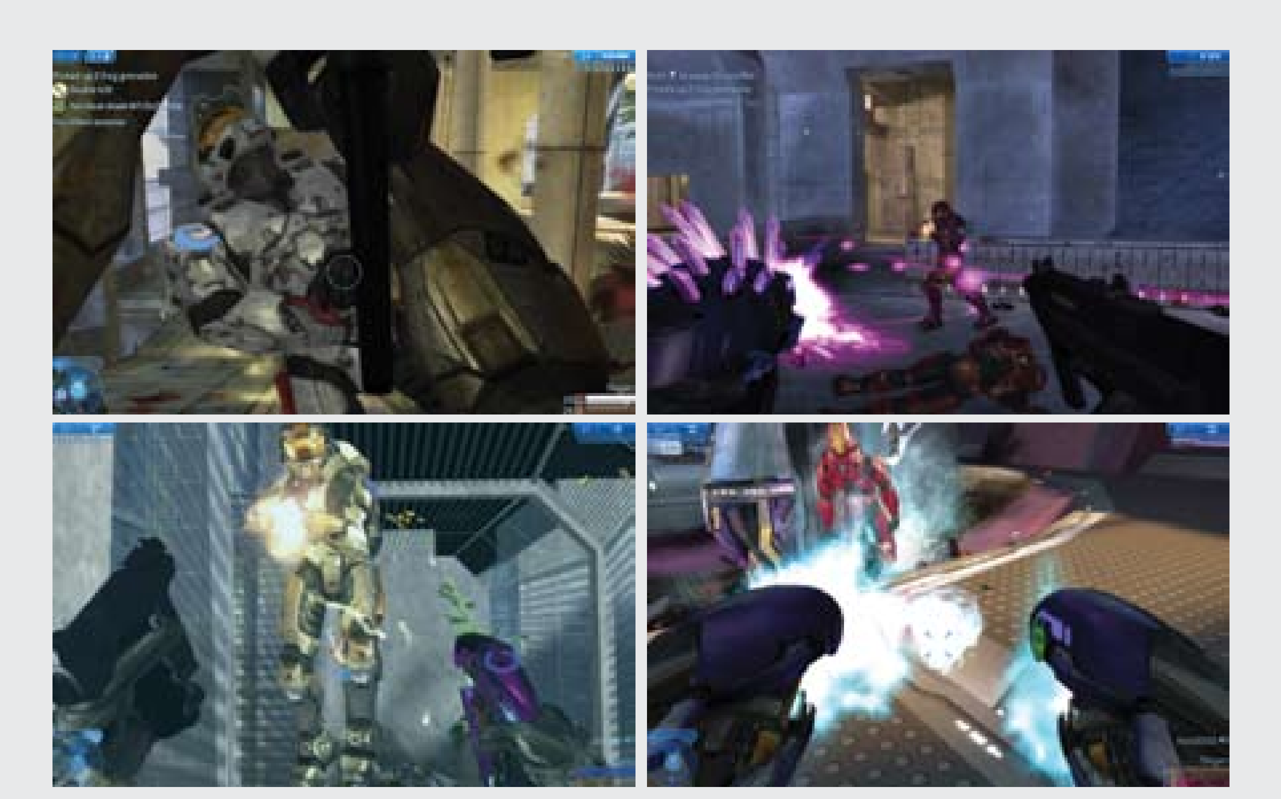


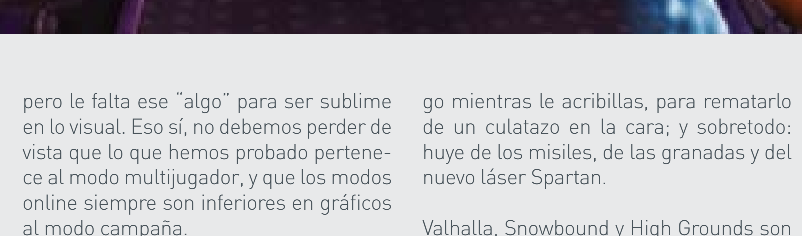




HALO 3

HEMOS PROBADO HALO 3 Y TE CONTAMOS COMO SERÁ EL ESPERADO JUEGO DE BUNGIE.







Halo se ha convertido, por méritos propios en el emblema de Xbox y Xbox 360. Sus dos anteriores entregas, para la primera Xbox fueron suficientemente geniales como para, desde la nada, crear una marca que se cuenta entre las más potentes del mundo del videojuego.

La vieja Xbox ya es historia. Historia antigua. Ahora todo gira entorno a la Xbox 360: Halo tiene la difícil tarea de saltar a una plataforma de nueva generación bajo la atenta mirada de millones de fans y de enemigos. Nosotros hemos jugado a la beta cerrada de Halo 3, que Microsoft y Bungie han estado haciendo funcionar durante el último mes y os respondemos a la pregunta definitiva: ¿mola Halo 3?

LA BETA

La Beta de Halo 3 es sólo, únicamente, multijugador. Yo me muero de ganas por probar la campaña de un solo jugador y, siento la irrefrenable necesidad de patear algunos culos peludos de Brute, pero por ahora nada de eso. A los que participan en la beta se les da la posibilidad de jugar, a través de Xbox Live, partidas multijugador en 3 niveles. Que son:

El primero: Valhalla es un terreno abierto de grandes dimensiones, un valle de hierba y riachuelos entre grandes barrancos, dominado por una gigantesca presa y dos bases de Covenant en los que encontramos los geniales saltadores energéticos. Este mapa es perfecto para francotiradores.

El segundo: High Grounds es una angosta playa que conduce a una fortaleza humana, rodeada de rocas y cuevas. El mapa es pequeño, pero con muchos pasillos y diversidad de armas. Perfecto para probar algunas de las novedades del juego: escudos burbuja, impulsor gravitacional, absorbedor de energía y, sobretodo, el láser Spartan.

El tercero: Snowbound es el mapa más pequeño de los tres, y el único ambientado en una gélida zona nevada. Su forma circular y la base Covenant del centro lo convierten en un auténtico matadero. Las suaves ondulaciones del terreno, en las que es fácil esconderse y, aparecer por sorpresa, lo convierten en el mejor mapa para partidas de lanza-cohetes.

En esta beta se pueden ver y probar algunas de las novedades de Halo 3. Encontramos nuevas piezas de equipamiento: el Escudo Burbuja, con el que el jugador crea un campo de energía en el que no pueden entrar las balas (pero si los enemigos); la Mina-trampa para hacer saltar por los aires a los que no cuidan sus pasos; el Impulso Gravitacional, que una vez colocado nos ayudará a saltar varios metros en el aire; y el Absorbedor de Energía, que adivinad... ¡absorbe la energía de escudo de los que se acerquen!

¿PERO MOLA O NO MOLA?

Sí, mola. Mola mucho, pero con matices.

Seamos sinceros. Todos esperábamos y, aún esperamos, que Halo 3 sea el GRAN juego de Xbox 360 con los mejores gráficos, la mejor música y la mejor jugabilidad. La música es tan brutal como siempre; la jugabilidad es perfecta; pero los gráficos, siendo buenos, no son alucinantes. Halo 3 se resiente en este aspecto del fenómeno conocido científicamente como Gear of Wars, que hace que tras jugar al brutal título de Epic, cualquier otra cosa parezca de la anterior generación. Los escenarios son grandes, el nivel de detalle es alto, las texturas y los movimientos son totalmente de la nueva generación, el agua es la mejor que he visto hasta ahora (al menos hasta que salga Bioshock)... pero le falta ese "algo" para ser sublime en lo visual. Eso sí, no debemos perder de vista que lo que hemos probado pertenece al modo multijugador, y que los modos online siempre son inferiores en gráficos al modo campaña.

¿Y por qué Halo 3 mola tanto? Pues porque es DIVERTIDO, en mayúsculas. Porque la jugabilidad está ajustada al milímetro y porque mantiene el espíritu multijugador que hizo de Halo 2 el juego más popular en Xbox Live. Las partidas son trepidantes, rápidas y emocionantes. Durante los días de beta, Halo 3, se ha convertido en el centro de atención de mis reuniones de amigos, y las miradas se cruzaban para ver quién cogía el mando cuando un compañero caía muerto.

Se mantiene la filosofía de los tres puntos sagrados de Halo: Arma, Granada y Cuerpo a cuerpo. En todo momento podemos disparar con el arma principal, lanzar una granada y saltarle los dientes al enemigo con la culata del rifle (o del lanzacohetes). Esto hace que los enfrentamientos requieran de cierta táctica: si te quedas sin munición, lanza una granada; aprende a mantener el punto de mira firme mientras saltas; anda siempre hacia el enemigo mientras le acribillas, para rematarlo de un culatazo en la cara; y sobretodo: huye de los misiles, de las granadas y del nuevo láser Spartan.

Valhalla, Snowbound y High Grounds son tres buenos anticipos de lo que será Halo 3, ¡Pero queremos más!

FICHA DE PRODUCTO_
Género: Acción
Plataforma: Xbox 360
Desarrollador: Bungie
Distribuidor: Microsoft

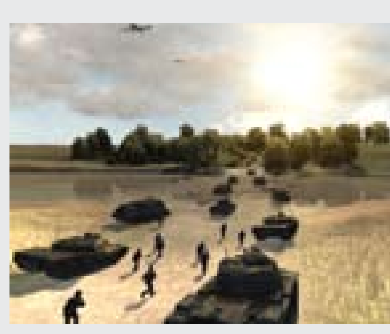
WORLD IN CONFLICT

LA GUERRA FRÍA ESTÁ A PUNTO DE PONERSE AL ROJO VIVO. NOSOTROS HEMOS PROBADO EL PRÓXIMO GRAN JUEGO DE ESTRATEGIA.

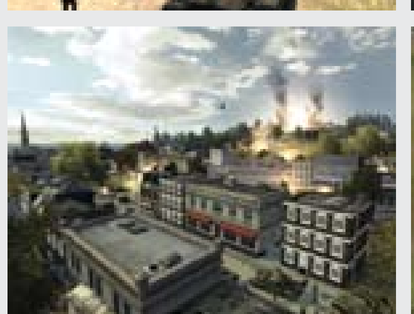
¿Qué hubiera pasado si la ya extinta Unión Soviética, hubiera decidido acabar sus días a sangre y fuego en un último intento de acaparar el poder mundial? Pues que posiblemente los aliados occidentales, de mano de la OTAN le hubieran plantado cara de forma contundente. En este imaginario escenario bélico se desarrolla la historia de World in Conflict, juego desarrollado por Massive Entertainment. El título es un juego de estrategia en tiempo real, en el que desde el minuto uno nos vemos metidos de lleno en una avalancha de acción y táctica. A través de la closed-beta que distribuyó Massive Entertainment, hemos podido comprobar su modo multijugador y sus diferentes actualizaciones, cuatro a día de hoy y posiblemente más cuando leas estas líneas.

La palabra que mejor describe lo que encontrarás en World in Conflict es la siguiente: **espectacular**. Hacía tiempo que un juego de estrategia no contaba con un motor gráfico de tanta calidad, virtud que el jugador detecta desde los primeros minutos. El potente zoom del juego nos permite examinar con todo detalle nuestras unidades o cualquier aspecto del mismo, y así podemos contemplar las espectaculares batallas entre soviéticos y aliados en los diferentes mapas multiplayer. Increíbles efectos gráficos adornan permanentemente la acción, y una muestra son las temibles nuke bombs (bombas nucleares) que se lanzan en medio de la partida, para goce de unos y desgracia de otros. Además del aspecto gráfico, hemos podido comprobar que World in Conflict presume de una lujosa y cuidada banda sonora, y de unos buenos y muy realistas efectos sonoros.

El sistema de juego multiplayer es sencillo. Contamos de momento con pocos modos de juego y de mapas, situación más que comprensible ya que hablamos de una beta multiplayer, aunque con cada actualización hemos tenido acceso a nuevos mapas y posibilidades. La cooperación resultará esencial para que nuestro bando lleve a cabo con éxito sus objetivos. Para ello, deberemos elegir una de las cuatro clases militares disponibles: blindados, logística y apoyo, infantería y aire. Acto seguido escogeremos un punto de despliegue, que podremos variar durante la partida; y elegir nuestras tropas. A medida que ganemos puntos, podremos ir desplegando más unidades pero con un límite, para que ningún jugador sea demasiado poderoso. Diversos paneles de información nos permiten elegir a nuestras tropas, las habilidades especiales, que podremos ejecutar a medida que ganemos puntos en la partida; mapas, objetivos, y un intuitivo y vital sistema de avisos y mensajes para comunicarnos con nuestro equipo. Las habilidades especiales son muy variadas y podemos encontrar desde el reconocimiento aéreo de una determinada zona, el despliegue de infantería aerotransportada, soporte de artillería, bombardeo aéreo o el temible lanzamiento nuclear, entre muchas otras. Cada rama de las cuatro posibles, tienen sus virtudes y sus defectos. El típico sistema del "Papel-Piedra-Tijera" está presente en el equilibrio del juego y de esta manera lo más eficaz es tener una combinación de ejércitos diferentes, que permitan sumar ventajas y no acumular defectos.



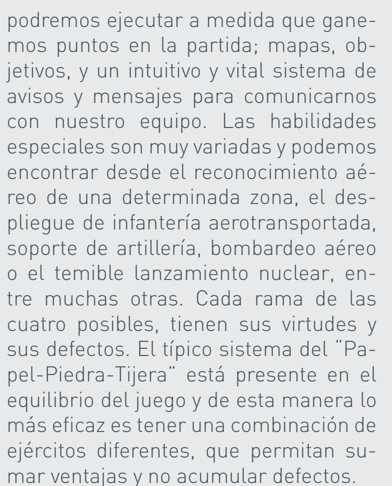






En resumen y a la espera del lanzamiento del juego, estamos ante un gran título que tiene en su apartado gráfico, una de sus mejores bazas.

Rubén Darío Ortiz

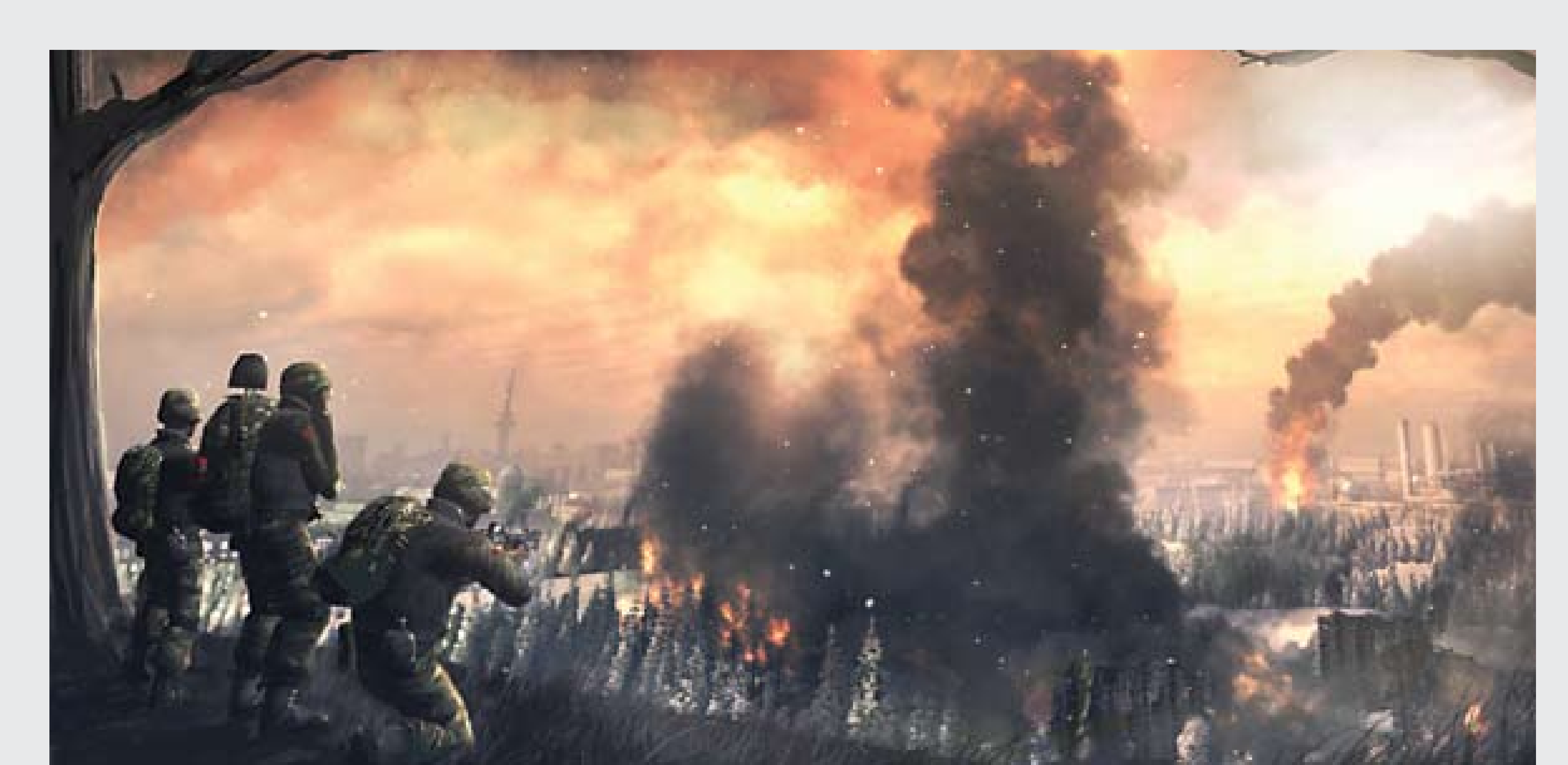








FICHA DE PRODUCTO_
Género: estrategia
Plataforma: PC
Desarrollador: Massive Entertainment
Distribuidor: Vivendi





PLAYSTATION HOME

Sony ya se había mostrado interesada en las comunidades virtuales tipo Second Life, cuya popularidad crece día tras día. Los rumores indicaban que la Playstation Network evolucionaría hacia un sistema más personalizado, con logros de jugadory avatares, pero nadie se imaginaba el calibre del sistema que Sony estaba gestando.













Todas las consolas están conectadas a Internet hoy en día. Y todas ofrecen la posibilidad de patearle el culo a gente del otro lado del planeta sin movernos del sofá. Pero hay algo que está cambiando: la gente ya no se conforma solo con un menú, o un sistema que te imbuye en una partida basándose en tus estadísticas de juego. La gente quiere tener un nombre, quiere tener conocidos en la red, quiere compartir información y quiere conversar.

Sony ya se había mostrado interesada en las comunidades virtuales tipo Second Life, cuya popularidad crece día tras día. Los rumores indicaban que la Playstation Network evolucionaría hacia un sistema más personalizado, con logros de jugador y avatares, pero nadie se imaginaba el calibre del sistema que Sony estaba gestando. Hasta Phil Harrison lo anunció durante el pasado Game Developers Conference, en marzo de este mismo año: el Playstation Home.

El Playstation Home es un mundo virtual, una comunidad online en un entorno realista, gráficamente hablando. Es el lugar en que los poseedores de Playstation 3 se encontrarán, se comunicarán y se relacionarán. La idea no es nueva, pero la potencia que Sony le ha dado, sí. Cada jugador tendrá un avatar, que no será una imagen: será un personaje tridimensional: hombre o mujer, con rasgos físicos y faciales realistas que el jugador puede modificar al crearlo: peso, altura, color de la piel, pelo, formas de cara, cejas, ojos… las combinaciones se cuentan por millones. Cada uno de estos avatares también tendrá su propia ropa: una estándar para empezar, y modelitos más fashion que el jugador puede adquirir (pasando por caja antes, claro).

Pero hay más. Cada jugador tendrá su casa, un lugar personal que puede decorar a su gusto, comprando muebles, plantas y objetos decorativos. En el equipo de música virtual de tu casa se escuchará la música que tengas en tu PS3, en la tele podrás ver y enseñar los videos que tengas guardados, e incluso podrás disfrutar de tus fotos digitales colgándolas de las paredes de tu hogar. Una vez tengas tu casa en condiciones, podrás invitar a tus amigos para que te hagan una visita virtual, igual que en la vida real… bueno, en la vida real a veces te hacen una visita sin que los invites, pero eso no pasará en Home; y allí, sentaditos en el sofá virtual podréis ver el aburrido video de tu último viaje, en streaming directo desde tu consola, o escuchar y bailar tu canción favorita.

El enfoque de Playstation Home tiene dos vertientes: por un lado es social, con todas las posibilidades de relación y comunicación que ofrece. Por otro lado es comercial: el acceso al sistema es totalmente gratuito, inicialmente cuentas con un set de ropa y un apartamento básico, pero si quieres un hogar más grande, con billares y piscina, hay que pagar. Si decides comprarte unos tejanos nuevos, hacerte con un vestidito corto para el verano o comprar una Sony Bravia de 47" virtual para tu casa, hay que pagar. Para ello se utilizará la Playstation Wallet, el servicio que actualmente se utiliza para adquirir juegos y add-ons en la Playstation Network, cuyo saldo se recarga mediante visa o tarjetas de pre-pago. Por el momento Sony no ha dado ningún dato sobre los precios que se manejarán en las compras de Playstation Home.

Fuera del apartamento los jugadores podrán pasearse por el Lounge, lugar de encuentro de conocidos y de desconocidos, donde podrán charlar con los demás, ya sea a través de texto o por voz. Si en uno de tus paseos por el Lounge te encuentras con un avatar al que le apetece jugar al multijugador de Resistance, o a cualquier otro juego, podrás retarlo y entrar directamente en la partida.

Existirán ,además, lugares públicos a los que acudir en compañía de otros habitantes de Home, como cines donde se proyectarán videos de juegos, salas de billar, boleras donde pasar la tarde del domingo e incluso salones recreativos con máquinas recreativas, en las que se podrán echar unas partidas a casual-games. Y como el mundo real no tiene menús, Playstation Home tampoco. Para acceder a ciertas opciones, para consultar mapas o para comprar objetos, los jugadores usarán una PSP virtual en cuya pantalla podrán encontrar toda la información que necesiten.

Actualmente, el Playstation Home se encuentra en fase de beta-testing cerrada. A partir de Julio se abrirá este beta-testing al público, y el sistema se pondrá en marcha de forma definitiva en octubre.

DEL CELULOIDE A LO DIGITAL Y DE LO DIGITAL AL CELULOIDE



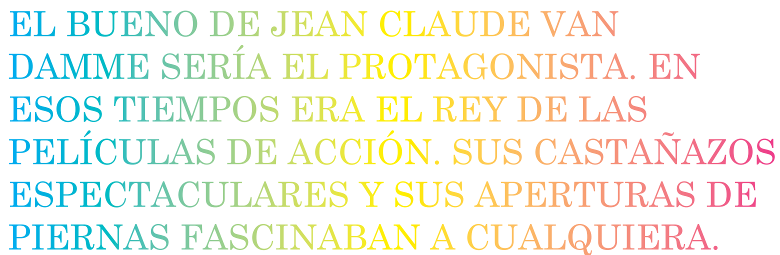
Innumerables versiones, pasadas al videojuego, se han hecho de muchas películas de la factoría Hollywoodiense. Las películas de ciencia ficción o aquellas más épicas, han servido de fuente de inspiración a la hora de crear juegos basados directamente en la franquicia o, simplemente, inspirándolos.

No obstante el mundo va cambiando. Y justo cuando la industria del videojuego empieza a ganarle terreno a la del cine, éste último le da la vuelta a la tortilla. Sucedió en la década de los 90. ¡Qué gran década! Aquí la industria del videojuego se hace fuerte. Se nutre. Crece. Y Hollywood se vuelve decadente.

De los videojuegos que se inspiran en las películas (que siguen habiendo) pasamos a las películas que se inspiran en videojuegos. Y el éxito que cosechan unos abre las puertas a los otros. Independientemente de sus calidades.

Ejemplos tenemos de sobras.





EL BUENO DE JEAN CLAUDE VAN DAMME SERÍA EL PROTAGONISTA. EN ESOS TIEMPOS ERA EL REY DE LAS PELÍCULAS DE ACCIÓN. SUS CASTAÑAZOS ESPECTACULARES Y SUS APERTURAS DE PIERNAS FASCINABAN A CUALQUIERA.

LUCHADORES CALLEJEROS UN TANTO DESUBICADOS

Para comenzar me gustaría centrarme, a mi parecer, en uno de los mayores fiascos creados a partir de un videojuego. No hablamos de un videojuego normal y corriente. Hablo de un juego histórico, una leyenda del género de lucha. Obviamente mi intención es hablar sobre Street Fighter II.

Street Fighter II fue el boom del videojuego de lucha. Supuso la bancarrota económica de muchos chavales que como yo, dejamos nuestras monedas de cinco duros en las máquinas recreativas para poder lanzar bolas de energía y gritar a viva voz ¡Hadoken!

Fue sobre 1987 cuando apareció el primer Street Fighter (sí, existió), no obstante la eclosión de este género no vino hasta que la secuela del título de Capcom vio la luz. Después de la aparición de Street Fighter II, nuestra juventud dio un cambio radical. En plena efervescencia hormonal y con una serie de animación como DragonBall como referente en nuestro televisor, el juego de Capcom entró abruptamente en la vida de miles de jóvenes para canalizar nuestra agresividad y, de paso, quedarse con las pocas monedas de las que disponíamos.

Su éxito no pasó inadvertido a los ojos de los productores cinematográficos de Hollywood, que vieron en la franquicia de Capcom una estimulante forma de llenar sus bolsillos. Así que de forma rápida, el rumor se extendió: ¡La saga Street Fighter tendría su propia película!

El bueno de Jean Claude Van Damme sería el protagonista. En esos tiempos era el rey de las películas de acción. Sus castañazos espectaculares y sus aperturas de piernas fascinaban a cualquiera. Hasta aquí todo parecía fantástico. Para nosotros, en esa época, esa película debía ser nominada al Oscar de forma obligatoria.

Sólo faltaba esperar a verla para deleitarse con los golpes de nuestro héroe: Jean Claude. Y la espera terminó en 1994, cuando fue estrenada la película "Street Fighter: La Última Batalla". La primera sorpresa fue ver que JC (me he cansado ya de tanto Jean Claude) no era Ryu sino Guile. ¿Cómo? Guile era rubio y llevaba una cresta chula que no veas. JC es moreno, de pelo corto y practica artes marciales. Si le pones una cinta roja en la cabeza es clavado a Ryu, es más: ¡debe ser Ryu!

Fue en este momento cuando pudimos observar que el director Steve E. de Souza se había tomado algunas libertades a la hora de escribir el guión de la película. Esto empezó a pintar algo peor de lo que esperábamos.

El argumento nos contaba cómo la siniestra corporación Shadowloo había tomado rehenes para sobornar a la ONU y así financiar con su liberación un experimento para crear súper soldados genéticamente alterados. El responsable de todo esto, el maligno General Mister Bison (Raúl Luria). Para quien no recuerde este nombre, el bueno de Raúl era el padre de La Familia Adams. Y digo era por que el pobre ya falleció. En el bando contrario encontramos a Guile, Cammy Thunderhawk. Algunos personajes más, de esos que no tienen ningún carisma.

¿Dónde estaban Ryu y Ken? Eso era lo que nos importaba ¿Por qué no son los protagonistas? No sólo no eran los protagonistas sino que ¡eran timadores de tres al cuarto! No, ¡por Díos! Steve no me hagas esto.

Y tanto que lo hizo… La película fue un desastre y las críticas bastante duras, sobretodo por las licencias que se tomaba a la hora de representar a los personajes de la saga de videojuegos. Tanto el público como la crítica no perdonaron la falta de fidelidad con el videojuego y el fiasco fue total.

No fue ésta la única versión de la saga de videojuegos, aunque sí la única con actores reales. La película que hizo honor a la saga de videojuegos vino del país del Sol Naciente. Vio la luz en agosto de 1994. Bajo el nombre de Street Fighter II: Movie. El director Gisaburo Sugii supo plasmar en un anime fantástico todo el espíritu del juego y creó un filme solvente, serio y, sobretodo, digno. Combates como el que abre la película, entre Ryu y Sagat o momentos como el de Chun Li en la ducha acechada por nuestro patrio representante quedarán para la posteridad en la memoria de muchos de nosotros.







KOMBATES A RITMO ELECTRÓNICO

Otra de las grandes sagas de lucha, con más solera en el mundo de los videojuegos, tampoco se libró de las acometidas Hollywoodienses a la hora de convertirla en producto para el consumo en masa. Hablo de Mortal Kombat. El videojuego de MidWay ha recorrido multitud de plataformas y, aun hoy, sigue siendo uno de los principales referentes en videojuegos de su género.

Ed Boon y John Tobias fueron los encargados de crear esta saga consolera, caracterizada por unos niveles de violencia que escandalizaban a los padres, de la misma forma que atraían a los jóvenes. La primera aparición del juego fue en el año 1992. A parte de las olimpiadas en Barcelona, este año pasará a la historia por ser el año en que se dieron a conocer algunos de los personajes más carismáticos de la escena del ocio digital interactivo. Personajes como: Sub-Zero, Scorpion o Liu Kangya que forman parte del paseo de la fama del mundo del videojuego.

Inicialmente el juego permitía ponernos en la piel de 7 personajes, pero la cosa con los años ha ido creciendo de forma escandalosa y en la última entrega, Mortal Kombat: Armageddon, la lista de personajes es de más de 60. Parece que esto de la violencia exagerada y los "Fatalities" ha calado hondo en la psicología de los jugadores.

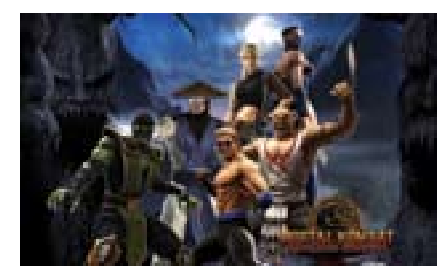
Tanto éxito desembocó en una película que llegó a los cines en el año 1995. De la mano de Paul Anderson, la película contaba con actores de primera fila como Chistopher Lampbert en el papel del Dios del Trueno Rayden y Cary-Hiroyuki Tagawa (actor oriental encasillado en el papel de malo eterno, debido a su expresiva cara) como mago maligno Shan Tsung. La historia narra, con bastante acierto, lo que nos explica el videojuego y más o menos se respetaban los roles de cada personaje.

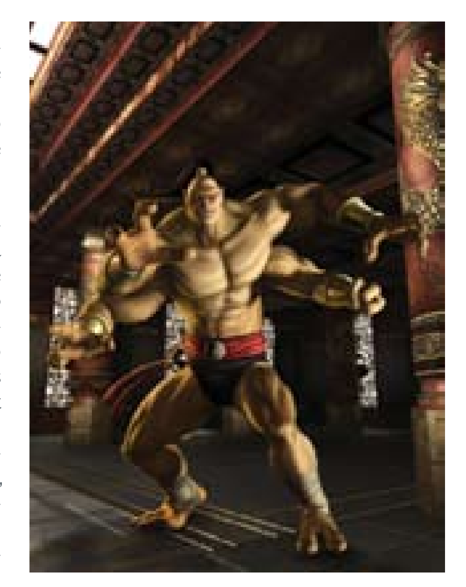
El film era para pasar la tarde del domingo con mucha Cocacola y un buen saco de palomitas. Sin más pretensiones. Una película de acción, con ritmo, y repleta de peleas y personajes sobrenaturales. A todo esto se debía sumar unos efectos especiales que para la época, no estaban nada mal.

Esas eran sus armas y se jugaron bien. Incluso la canción se volvió himno festivalero de nuestra generación. De esta forma, pese al escepticismo inicial, la película no cosechó malas cifras y lo más sorprendente es que tampoco malas críticas.

El "éxito" de la primera entrega de Mortal Kombat propició la aparición de una segunda entrega con el sobrenombre de "Aniquilación", en el año 1997. De la mano de John R. Leonetti la película rescataba muchos actores de la primera entrega, pero no consiguió mantener a actores más o menos consagrados como Christopher Lambert (Rayden) ni a Linden Ashby (Johnny Cage) entre otros. Pese a todo, el protagonista seguía siendo Robin Shou (Liu Kang) y, ahora, el malo no era un mago mortal sino el Temible Shao Kahn, Rey del OutWorld (Brian Thompson, visto en algún capitulo de Expediente X y otras series).

Esta segunda entrega fue un castañazo tremendo. El apelativo de "Aniquilación" resultó ser acertado para los bolsillos de los productores. Podríamos decir que su economía recibió un "Fatality". No obstante, los rumores de una tercera entrega crecen y es que parece que no se escarmienta. Esperamos que por lo menos el resultado no sea, ni mucho menos, similar al de la segunda entrega.





ZOMBIS MUY PERO QUE MUY POCO CARISMÁTICOS

Otra de las sagas de videojuegos que ha sido trasladada a la gran pantalla ha sido la genial Resident Evil. En sus inicios, el videojuego de Capcom que vio la luz en PSX, PC y Saturn en el año 1996 causó furor entre los jugadores de todo el mundo con su forma de plantear la aventura y su estilo a la hora de administrar las dosis de terror explícito y terror psicológico. Obviamente el juego triunfó en cuanto a críticas y a ventas y las secuelas se han sucedido una tras otra hasta llegar a la actualidad.

De nuevo, el ojo avizor de Hollywood se posó sobre la serie de juegos de Capcom y no dejó escapar la oportunidad de llevarla a la gran pantalla. El encargado de nuevo fue Paul Anderson, que parecía haberle pillado el gustillo a esto de las versiones de videojuegos.

En 2002 se estrenó en los cines la película: Resident Evil, con una protagonista femenina de excepción; la delgada y exuberante: Milla Jovovich (por cierto, novia del director). La película volvía a cometer el error de modificar sobremanera el guión del juego. También modificó la ambientación angosta y un tanto rústica de la primera aventura por modernos laboratorios repletos de avances tecnológicos. Los Zombis, aterradores en el juego, en el filme resultaban ser unos seres poco y mal maquillados que hacían sentir al espectador más pena que pavor.

Pese al poco acierto de la película, su poca chispa y su falta total de identidad común con los videojuegos de la saga de Capcom, tuvimos secuela hasta el año 2004. Bajo el nombre de Resident Evil: Apocalipse, abandonábamos las instalaciones de Umbrella para meternos en Raccoon City. La película, esta vez dirigida por Alexander Witt, se inspiraba en los Resident Evil 2 y 3 y Milla Jovovich repetía papel protagonista. El filme no aportó nada interesante ni al mundo del cine ni al del videojuego y se quedó en una película más. Lo que se dice, del montón.

No obstante, la saga de películas sobre el Virus T no ha acabado y ahora ya está preparada la tercera entrega: Resident Evil: Extinction. A finales de año es posible que la podamos "disfrutar" en nuestro país.

EN 2002 SE ESTRENÓ EN LOS CINES LA PELÍCULA: RESIDENT EVIL, CON UNA PROTAGONISTA FEMENINA DE EXCEPCIÓN; LA DELGADA Y EXUBERANTE: MILLA JOVOVICH (POR CIERTO, NOVIA DEL DIRECTOR)









NUESTRO RECHONCHO AMIGO HA VIVIDO MEJOR QUE NADIE LA EVOLUCIÓN DE LAS CONSOLAS DE NINTENDO, A LA VEZ QUE ÉL MISMO IBA CAMBIANDO, MEJORANDO, HACIÉNDOSE MÁS FAMOSO.



DE LOS 90 EN ADELANTE

No han sido estas películas las únicas que se han basado en videojuegos. En la década de los 90 se dio el "Boom", pero esta tendencia se ha ido consolidando y últimamente hemos podido asistir a estrenos de películas como Lara Croft: Tomb Raider (2001) del director Simon West o Lara Croft: La Cuna de la Vida (2003), dirigida por Jan de Bont. Inspirada en las aventuras de la famosa heroína femenina del mismo nombre, encarnada en el film por Angelina Jolie. Otro ejemplo es la película sobre el juego de Id Software, Doom estrenada en el 2005 y dirigida por Andrzej Bartkowiack.

Incluso podemos hablar de directores que se han "especializado" en la conversión de videojuegos a películas. Este es el caso de Uwe Boll, director alemán, nacido en el 65 que se ha encargado de trasladar videojuegos como The House of the Death (2003), Alone in the Dark (2005) o Bloodrayne (2005) a la gran pantalla.

El teutón siempre ha sido cuestionado por la baja calidad de sus filmes y es posible que razones no falten a sus detractores. Sus películas suelen resultar bastante absurdas, rozando lo psicodélico. No se le puede negar que tiene iniciativa. Es de los directores más prolíficos que existen. Es capaz de rodar películas como churros (aunque luego por desgracia el producto se quede en eso, en churros) y ya tiene en mente versiones de Dungeon Siege, Postal o Bloodrayne II.

NI LOS FONTANEROS SE LIBRAN

El Fontanero de la gorra roja, creado por Shigeru Miyamoto, desde su concepción en la década de los 80 no ha parado de cosechar éxitos en el mundo de los videojuegos. Inicialmente conocido como Jumpman y enfrentado con Donkey Kong por rescatar a su princesa, el rebautizado como Mario se convirtió rápidamente en el icono de la compañía Nipona Nintendo.

Nuestro rechoncho amigo ha vivido mejor que nadie la evolución de las consolas de Nintendo, a la vez que él mismo iba cambiando, mejorando, haciéndose más famoso. Sus juegos son sinónimo de éxito y de capital que se embolsa la compañía. Su carrera es meteórica. Seguro que más de lo que Shigeru Miyamoto esperaba de un personaje tan sencillo como un fontanero bigotudo. Símbolo de toda una generación.

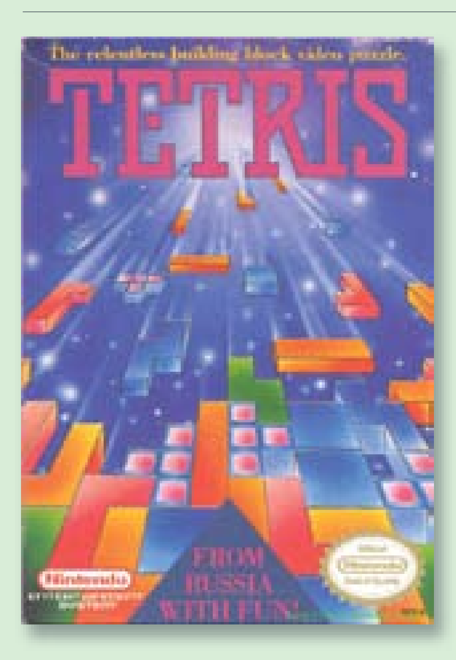
Su fuerte reclamo comercial desembocó en una película en el año 1993. Super Mario Bros mantenía el título del juego y nos mostraba a los hermanos por fin, en carne y hueso. Bob Hoskins y John Leguizamo eran los encargados de dar vida a los hermanos Mario y Luigi respectivamente. Los directores del filme, en este caso Annabel Jankel y Rocky Morton, habían preparado un argumento un tanto especial para el desembarco del regordete héroe come setas en el mundo del cine. El argumento se saltaba lo normalmente visto en los videojuegos del fontanero. Ni setas, ni tochos, ni plantas lanzadoras de bolas de fuego. Solo dinosaurios (suponemos que en referencia a Yoshi, también aparece en el film) que pretenden conquistar el mundo de los humanos desde una dimensión paralela. El malo, Dennis Hopper con el pelo teñido de blanco, en el papel de Rey de los Dinosaurios.

La película no era del todo mala, simplemente diferente. No obstante, no era lo que el público esperaba de sus héroes lampistas y el descontento fue bastante grande, sumándose así al largo listado de películas basadas en videojuegos que pasaron al olvido con bastante rapidez.

D. Avalancha

Best Sellers de los video juegos (parte 2)

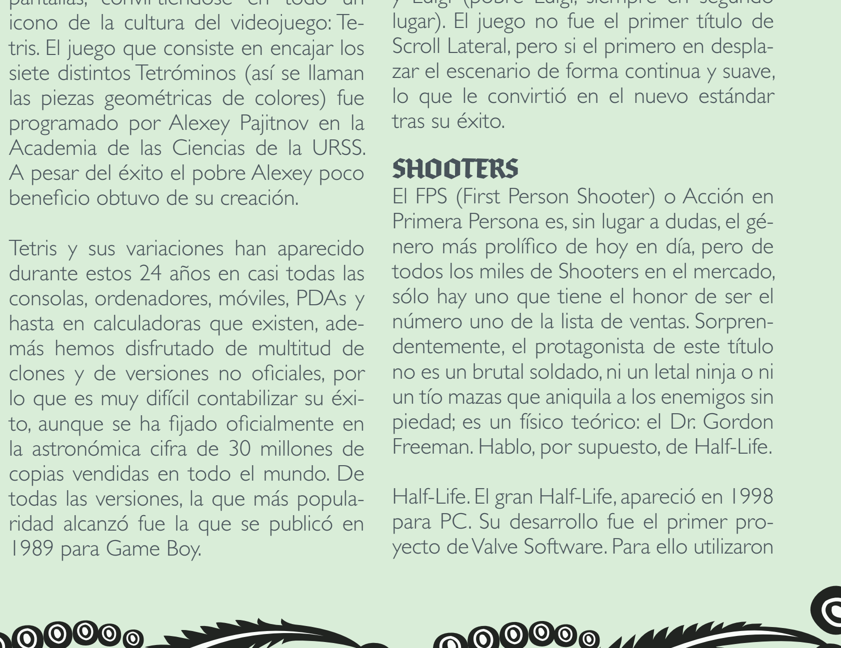
AUTOR: ARNAU SANS



En el número anterior de KULT empezamos a repasar los títulos más vendidos de la historia del videojuego para cada género. Seis fueron los juegos, juegazos, que vimos. Los recordamos para los que no pudieron conseguir su revista o para los que tienen memoria de pez: Tomb Raider 2 (Acción y Aventuras, 8 millones de copias), Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (Acción Táctica, 7 millones de copias), Myst (Aventura Gráfica, 6 millones de copias), Starcraft (Estrategia, 9 millones de copias), Street Fighter 2 (Lucha, 6 millones de copias) y Gran Turismo 3 (Motor, 14 millones de copias). Veamos los otros 6 miembros del exclusivo club de los Best Sellers:

PUZZLE

En este género hay un rey indiscutible, cuya popularidad ha ido más allá de las pantallas, convirtiéndose en todo un icono de la cultura del videojuego: Tetris. El juego que consiste en encajar los siete distintos Tetróminos (así se llaman las piezas geométricas de colores) fue programado por Alexey Pajitnov en la Academia de las Ciencias de la URSS. A pesar del éxito el pobre Alexey poco beneficio obtuvo de su creación.



Tetris y sus variaciones han aparecido durante estos 24 años en casi todas las consolas, ordenadores, móviles, PDAs y hasta en calculadoras que existen, además hemos disfrutado de multitud de clones y de versiones no oficiales, por lo que es muy difícil contabilizar su éxito, aunque se ha fijado oficialmente en la astronómica cifra de 30 millones de copias vendidas en todo el mundo. De todas las versiones, la que más popularidad alcanzó fue la que se publicó en 1989 para Game Boy.



PLATAFORMAS

Las plataformas, ese género que lo fue todo en los años tempranos del videojuego y que ahora ha quedado relegado a un pequeño rincón, tiene un representante indiscutible: gorro rojo, afición por las setas y bigote: ¡Mario!

Tras sus primeras apariciones para las maquinitas Game&Watch, Mario protagonizó su primer título para consola: Super Mario Bros para NES. El juego es por méritos propios, no sólo el líder de ventas de su género, sino también el videojuego más vendido de la historia: nada más y nada menos que 40 millones de copias, que le han valido un puesto en el Libro Guinness de los Records.

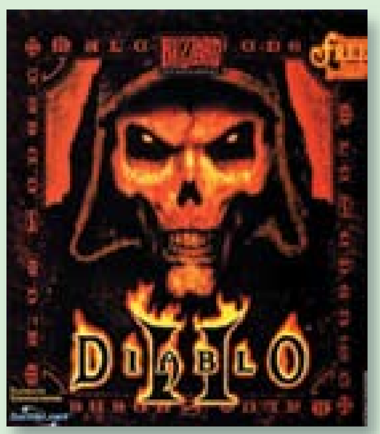
Super Mario Bros para NES fue creado en 1985 por Shigeru Miyamoto para Nintendo, y contaba con la presencia de Mario y Luigi (pobre Luigi, siempre en segundo lugar). El juego no fue el primer título de Scroll Lateral, pero si el primero en desplazar el escenario de forma continua y suave, lo que le convirtió en el nuevo estándar tras su éxito.

SHOOTERS

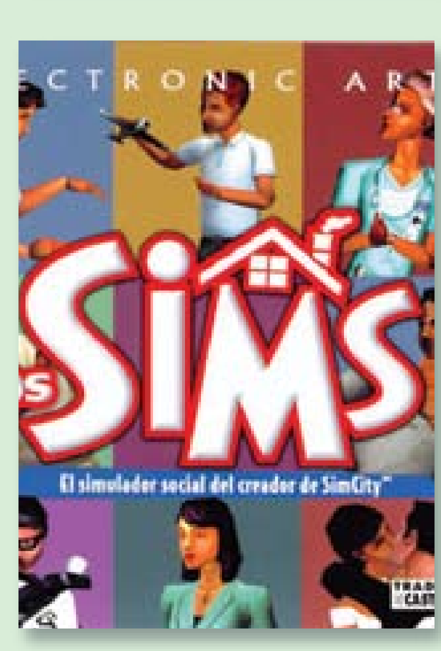
El FPS (First Person Shooter) o Acción en Primera Persona es, sin lugar a dudas, el género más prolífico de hoy en día, pero de todos los miles de Shooters en el mercado, sólo hay uno que tiene el honor de ser el número uno de la lista de ventas. Sorprendentemente, el protagonista de este título no es un brutal soldado, ni un letal ninja o ni un tío mazas que aniquila a los enemigos sin piedad; es un físico teórico: el Dr. Gordon Freeman. Hablo, por supuesto, de Half-Life.

Half-Life. El gran Half-Life, apareció en 1998 para PC. Su desarrollo fue el primer proyecto de Valve Software. Para ello utilizaron el motor de Quake, que modificaron muchísimo, añadiéndole incluso animación esquelética. Al ser el primer juego del estudio, Valve, tuvo problemas para encontrar un distribuidor que creyese en su proyecto; pero finalmente llegaron a un acuerdo con Sierra. Sierra acertó con su apuesta y llegó a vender más de 8 millones de unidades de Half Life.





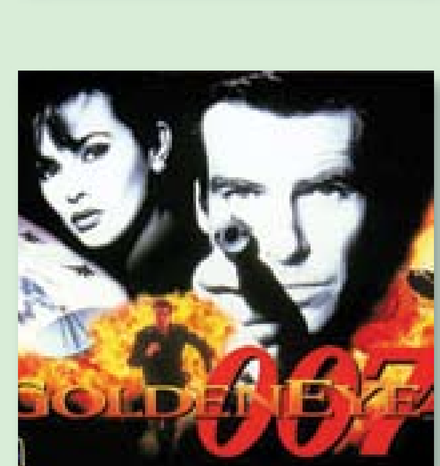
Quince millones de fieles seguidores compraron un juego tremendamente esperado en el año 2000: Diablo 2.



SURVIVAL HORROR

Si os hablo de un zombi saltando por la ventana, dando un susto de muerte a un chaval que juega tranquilamente con su Playstation, ¿sabéis de qué hablo? Exacto: Resident Evil. La exitosa saga de acción y de terror cuya segunda parte, Resident Evil 2 para Playstation, se encaramó al primer lugar de los más vendidos de su especie. Casi 5 millones de copias vendidas desde su lanzamiento en 1998.

Resident Evil 2 se empezó a gestar poco después del lanzamiento del primero de la serie, en 1996. Tras más de un año de desarrollo, sus creadores, el estudio 4 de Capcom, no se sentían satisfechos con el resultado, por lo que tomaron la drástica decisión de volver a empezar el proyecto… ¡Desde cero! El nuevo Resident Evil 2 mejoró técnicamente e incluso cambió el argumento y los personajes del anterior. Por lo visto, sus desarrolladores tomaron una decisión correcta, ya que los ansiosos seguidores de la saga quedaron más que satisfechos con los resultados.



SIMULACIÓN

Tanques, aviones de combate, submarinos, trenes, helicópteros… ninguna de las máquinas más poderosas del mundo ha conseguido hacerse con el liderato del género de la simulación que, desde el año 2000, pertenece a Los Sims.

Will Wright es autor de infinidad de simuladores: SimCity, SimHospital… pero fue la simulación de una familia normal y corriente, que vive en las afueras de SimCity, la que le llevó a la fama mundial y a la cima de los superéxitos con casi 6 millones y medio de copias vendidas. La tremenda popularidad de Los Sims, sobretodo entre adolescentes, generó polémica entre los jugadores más Hardcore, pero la verdad es que Maxis y Electronic Arts se frotaban las manos. Y se las siguen frotando: la serie Sims, con todas sus secuelas y expansiones, ha vendido más de 70 millones de juegos en todo el mundo.

ROL

El género del rol es posiblemente el que cuenta con los seguidores más exigentes y fieles de todos. Quince millones de estos fieles seguidores compraron un juego tremendamente esperado en el año 2000: Diablo 2, para PC y para Mac.

Diablo 2, desarrollado por Blizzard North, era la secuela del revolucionario primer Diablo, y sus líneas argumentales eran totalmente continuas: tras derrotar al diablo en el primer juego, su alma era encerrada en una piedra que el protagonista incrustaba en su cabeza para mantenerla bajo control. Diablo 2 empieza poco después, cuando el protagonista ya no puede seguir dominando el alma maligna de su interior y desencadena el infierno en una taberna llena de gente, liberando los demonios y el mal de su interior.

Cuando el juego se puso a la venta, se vendieron más de un millon de copias en dos semanas, lo cual le valió un puesto en el Libro Guinness de los Records como el videojuego con mayor velocidad de ventas.

ATI RADEON HD 2900 XT

La alta definición llega al PC de la mano de AMD y ATI. La tenemos y la hemos probado a fondo, podemos afirmar, sin reservas, que es la tarjeta más salvaje de la historia. Esta nueva generación de hardware representa un auténtico salto cualitativo, dispone de soporte DirectX 10 y Shaders 4.0, no hablamos sólo de músculo (475 GigaFLOPS) sino de un claro avance tecnológico.

CARACTERÍSTICASTÉCNICAS

Esta nueva generación de tarjetas son herederas de "Xenos", el proyecto que ATI realizó para Microsoft XBox 360, implementa algunas de las características, como la unidad Tessellation, que están basadas en el conocimiento adquirido en el proyecto de Microsoft.

Core a 742 Mhz.
16 unidades de texturizado.
512 MB GDDR3 a 828 Mhz.
Bus de 512 bit que permite llegar a trasferencias superiores a los 106GB por segundo.
Resoluciones de hasta 2560 x 2048 (Crossfire).
HDMI con decodificación de sonido AC3 5.1

El comportamiento de la tarjeta ha sido excelente, sin cuelgues tanto en Windows Vista como en Windows XP; algo a tener muy en cuenta dado que tenemos una "reference card" y los drivers, evidentemente, no son tan maduros como los de una tarjeta con seis meses en el mercado.

Para las pruebas hemos empleado una fuente de 630 W con dos conectores de 6 pines que van directos a la tarjeta ya que con un solo pin no funciona. Es posible que las versiones finales si lo hagan, ya que el segundo conector está reservado para overclocking.

CALL OF JUAREZ DIRECTX 10

Este es el primer título en el que se puede ver las posibilidades de DirectX 10; dejando de lado si el juego es mejor o peor, hay ciertos aspectos que sorprenden gratamente y que son posibles gracias a la combinación de la ATI 2900 XT, Windows Vista y DirectX10.

Luces y sombras dinámicas, algo que aparentemente es trivial, pero que visto en pantalla es absolutamente sorprendente. Un ejemplo clarificador es la sombra dinámica que produce la luz del sol sobre el follaje de un árbol en movimiento. Al atravesar la ventana veremos la sombra de las hojas del árbol en movimiento por el efecto del viento sobre el suelo y los rayos de sol atravesando la ventana, todo ello en tiempo real. Lo más sorprendente es que si nos situamos sobre la sombra, esta se refleja contra nuestro cuerpo de manera instantánea.

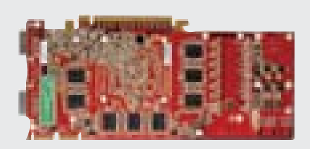
No más bitmaps. Todo está modelado en 3D, los árboles, la hierba, las casas…, cada uno de los elementos tiene volumen y, aunque las texturas dejan algo que desear, el efecto es brutal. Cabe destacar el trabajo que se ha hecho en las caras de los personajes, cuando se usa el zoom se percibe un realismo brutal.

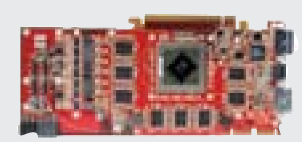
EN RESUMEN

Esta tarjeta es ideal para los jugadores más exigentes, ya que dispone de soporte para las últimas APIS de Microsoft, DirectX 10, y una potencia descomunal. Todo ello a un precio que esperamos sea muy competitivo.

Por otro lado, las características de conectividad y en especial el soporte HDMI hacen que nuestro PC dé el salto definitivo a la alta definición por lo que estamos delante del complemento perfecto paran nuestro Media Center y, por supuesto, a los contenidos en formato panorámico. Nuestro veredicto es claro: si puedes, no lo dudes, hazte con una ATI Radeon HD 2900 XT cuanto antes.








PlayStation®2
En directo en tu salón
Participa en el más emocionante de los concursos sin levantarte del sofá. Demuestra quién es el que más sabe de Cultura, Cine, Deportes, Actualidad, Música... y ahora hasta 8 jugadores. Responde a más de 5.000 preguntas, cientos de fotos y vídeos. Pulsa el Buzzer antes que los demás rivales.
Esto no es un juego, es El Mega Concurso.
BUZZ! EL MEGA CONCURSO
BuzzTheGame.com
12+
www.pegi.info
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Buzz!™: The Mega Quiz ©2007 Published by Sony Computer Entertainment Europe.
Developed by Relentless Software Ltd. Buzz! and the Buzz! logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.